POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER WARCRAFT FILM

MAFIA III
VETTE OPEN (ONDER)WERELD

DISHONORED 2
BESTE STEALTHGAME OOIT?

PAPER MARIO: COLOR SPLASH
OUDERWETS GOED

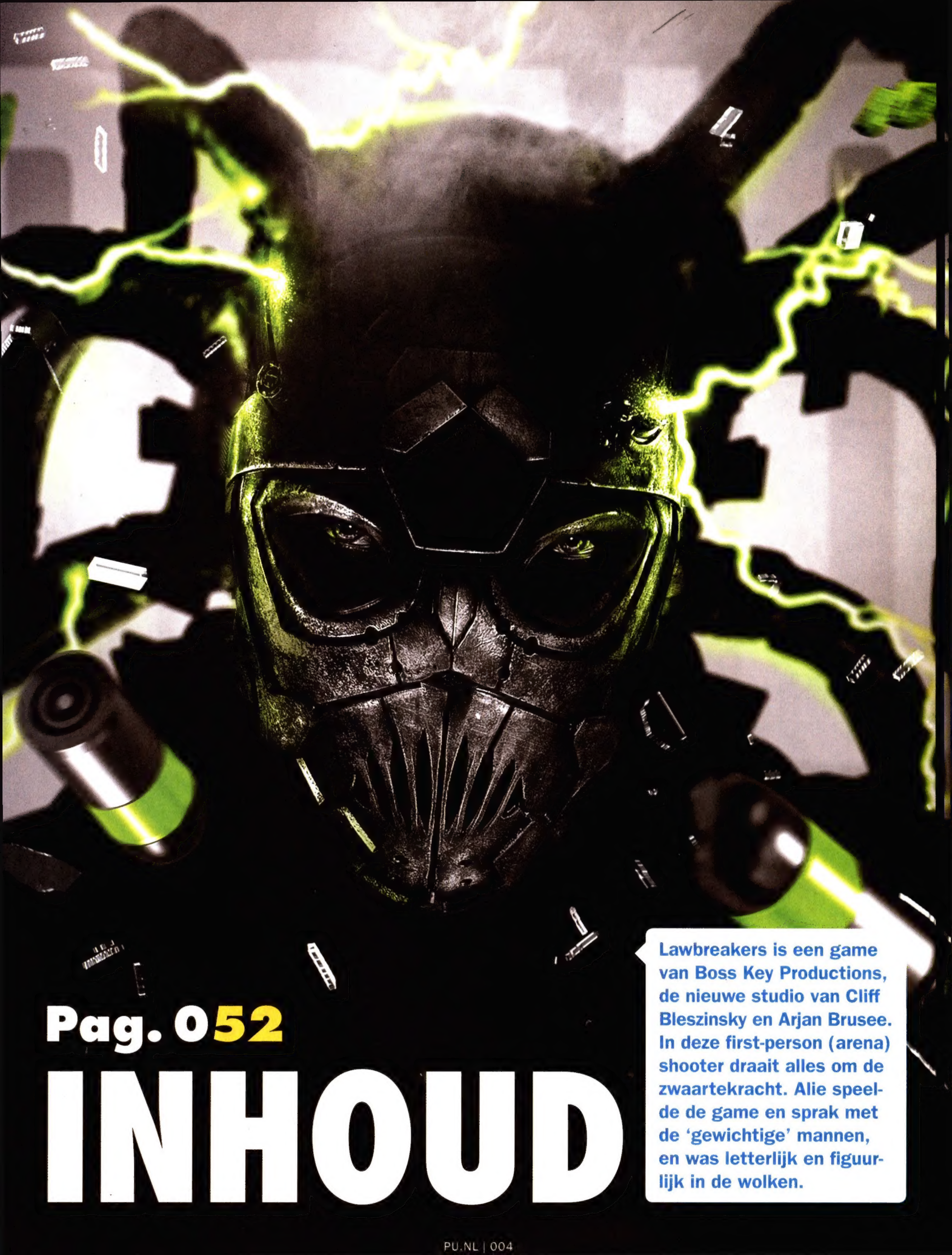
SPECIAL ROLLERCOASTER GAMES
PARKITECT, PLANET COASTER
& ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

E3 SPECIAL
20 JAAR HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN

UNCHARTED 4
A Thief's End™

WWW.PU.NL
JUNI 2016
BP € 4,95
8 718226 104311 01606
Re shift

PLUS: DIKKE GOLD AWARD VOOR FIRE EMBLEM FATES • THE BANNER SAGA 2 IS EEN IJZINGWEKKEND MOOI AVONTUUR • ALIE IS ONDER DE INDRUK VAN LAWBREAKERS... ÉN CLIFF BLESZINSKY • OP JACHT IN MONSTER HUNTER GENERATIONS • ADR1FT IS ALLEEN MAAR DUIZELINGWEKKEND MOOI • VEEL WAAR VOOR JE GELD MET ENTER THE GUNGEON • HYPER LIGHT DRIFTER IS LIEFDE OP 'T EERSTE GEZICHT • INDRUKWEKKENDE COMEBACK VAN DE JRPG'S • PU-REDACTEUREN KIEZEN HUN 'ONBEWOOND EILAND GAME' • DE NEGEN BESTE CARDGAMES • GAME-MONUMENT DOOM • EN NOG VEEL MEER...



Pag. 052

INHOUD

Lawbreakers is een game van Boss Key Productions, de nieuwe studio van Cliff Bleszinsky en Arjan Brusee. In deze first-person (arena) shooter draait alles om de zwaartekracht. Alie speelde de game en sprak met de 'gewichtige' mannen, en was letterlijk en figuurlijk in de wolken.



Pag. 028

Pag. 060



Pag. 052



Pag. 063



Pag. 083

COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

COVERVIEW

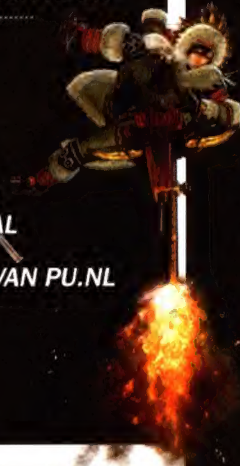
FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



DE REDACTIE

AFSCHEID VAN EEN KLASSIEKER



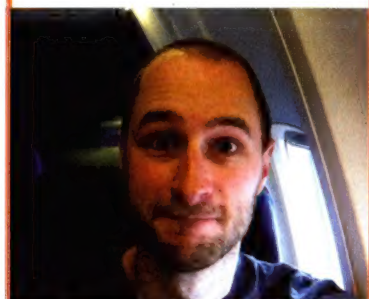
Met gemengde gevoelens prijkt deze maand Nathan Drake op onze cover. Uncharted 4 is een prachtig slotakkoord, maar de wetenschap dat Drake en de zijnen nooit meer terug zullen keren, stemt mij droevig. Het cliché 'aan alles komt een eind' is hier natuurlijk van toepassing, en Naughty Dog komt heus wel met iets anders moois op de proppen, maar toch doet het een beetje pijn. Terugkijkend op de reeks, mogen we spreken van een serie die de PS3 mede bestaansrecht heeft gegeven. Gelukkig blijven nieuwe klassiekers zich aandienen. Zo is de hele redactie momenteel in de ban van, hoe kan het ook anders, Game of Thrones. Seizoen 6 is in volle gang en onderlinge blikken verraden wie wel of niet bij is met het kijken van de laatste episode. De hele redactie? Nee, één man blijft moedig standhouden en is ongevoelig voor de perikelen rond Jon Snow en consorten. Hij kiest ervoor om in zijn vrije tijd in een donker hoekje onder een leeslampje een nieuwe sportbiografie of anders een dikke literaire pil tot zich te nemen. Ik heb het natuurlijk over Ed. De wetenschap dat onze eindbaas in potentie nog zes seizoenen klassieke televisie voor zich heeft liggen, maakt me oprecht stinkend jaloers. ● *Jan*



KISS AND SAY GOODBYE

IEMAND MOET HET DOEN

Eigenlijk had Jan zich ingeschreven voor het reisje naar Lyon waar kennisgemaakt kon worden met Dishonored 2, maar onze hoofdredacteur koos op 't laatste moment toch voor het bedrijfsuitje van onze uitgeverij: een skitripje naar Oostenrijk.
Natuurlijk hebben vrijwel alle PU-redacteuren het eerste deel van Dishonored gespeeld, maar één man is op dit gebied echt een specialist, en dat is Sven van PU.nl. Jan belde hem om te vragen of hij zijn tripje wilde overnemen, en je gelooft niet wat die gast daarop antwoordde: "ach, iemand moet het doen".



Graddus



Bezocht deze maand...

... het indrukwekkende Istanboel! Even mooi als Rome, even bruisend als Londen en even uitgestrekt als Parijs, is de Turkse hoofdstad pardoes mijn lijstje van topsteden binnengeslopen.

Jurjen



Werkt ondertussen...

... alweer een half jaar voor tekstbureau Het Geheime Wapen in Assen. Zeker cool om eens over iets anders te schrijven dan games. Zoals hypotheken, kunstwerken en eetbare bloemen. Maar geen zorgen, het schrijven voor PU blijft mijn belangrijkste hobby, hoor! Daar kunnen zelfs eetbare bloemen niet tegenop.

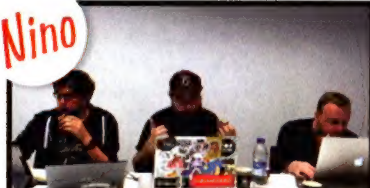
Jan



Zocht deze maand...

... de rust op van de Belgische Ardennen. Ik hou van de stad, maar af en toe effe totale stilte en geen gedoe is enorm ontspannend (okay, de PS4 was natuurlijk gewoon mee).

Nino



Werkte deze maand...

... aan honderd verschillende dingen, waaronder een geheim nieuw merk van onze uitgeverij Reshift. Binnenkort meer info!

Ondertussen...

Samuel

Platinumde deze maand...

... Dark Souls III, en daarmee heb ik alle vijf games in de franchise 'geplatinumd'. En wat ik daar eigenlijk mee wil zeggen, is dat ik de beste redacteur van de PU ben, maar dat wisten jullie natuurlijk al.



JJ

Dook deze maand...

... effe in Samuels belevingswereld met Dark Souls III. En hoewel ik nog steeds niks heb met laarzen en strakke leren broeken, vermaakte ik me uitstekend.



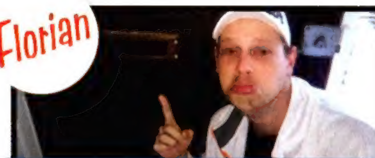
Wouter

Was deze maand...

... met make-up tien jaar ouder gemaakt om een 'edelfigurant' te zijn in een korte film genaamd 'Als Jij Nog Vrij Rondloopt'. Florian zou ook een rolletje krijgen, maar die moest ik helaas (lees Powerspy) achterlaten met autopech!



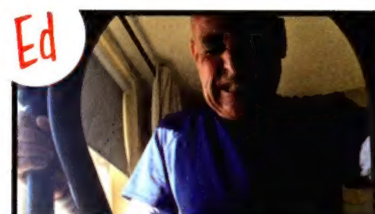
Florian



Wachtte deze maand...

... tevergeefs bij de brievenbus op mijn Oculus Rift en HTC Vive. De VR-headsets zijn dan wel officieel uit, maar de launch is tot nu toe een epic fail. Dan maar volgende maand mijn dikke feature in de PU!

Ed



Trainde deze maand...

... in m'n slaapkamer. Mijn beide achillespezen zijn ontstoken, dus hardlopen is effe geen optie. Maar gelukkig heb ik een crosstrainer, die strategisch geplaatst is voor een tv. Ik begrijp nu eindelijk waarom iedereen South Park zo leuk vindt.

Tjeerd



Keek deze maand...

... nagelbijtend naar de ontknoping van de voetbalcompetities. En dat was zo nu en dan tergend kut, want als fan van Manchester United was het afgelopen jaar een beproeving. Nu deze zomer het EK proberen te ontwijken; die wond is namelijk nog steeds niet geheeld...

Wordt vervolgd...

VOORKEURSSTEM



Wellicht dat je de man naast Jan niet direct herkent... maar als je 'm één zin zou horen spreken, weet je echt meteen wie dit is. Het is namelijk Nolan North, de 45-jarige (stem)acteur die jaarlijks vele tientallen films en games inspreekt.
Natuurlijk was North prominent aanwezig op het review event van Uncharted 4 (zie pag. 14 t/m 19) omdat hij in alle delen de stem van Nathan Drake voor z'n rekening neemt.
Dat is nu dus voor het laatst geweest, maar je kunt erop rekenen dat je ook de komende jaren in andere games nog veel van 'm zult... uuh... horen.

PROFESSEUR HUBNER CASADO

Echt waar; er zijn dagen dat Samuel er níet uitziet als een benevelde Franse clochard maar meer als een Parijse professeur de mathématique, zoals op deze foto gemaakt in Parijs waar hij mocht spelen met een drietal splinternieuwe JRPG's van Bandai Namco (zie pag. 38/39).
Om te voorspellen dat de kleine Spanjaard super enthousiast terugkwam van het tripje, is geen hogere wiskunde nodig.





GAAN MET DIE BANAAN

We hadden dit nummer vier pagina's gereserveerd voor een uitgebreide test van de Oculus Rift en de HTC Vive, maar helaas werd dat geen realiteit. Beide VR-brillen arriveerden niet op tijd, dus dat item stellen we een maandje uit.
Florian had zich echter zo op z'n gamesessies in VR verheugd, dat ie spontaan een noodoplossing bedacht.
Nou begrijpen we ook meteen waarom ie afgelopen maand zo slecht bereikbaar was...

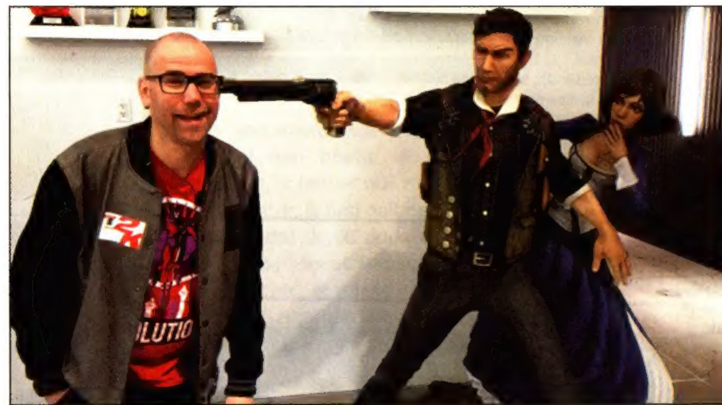
ONDER DE INDRUK

Die Alie zoekt haar reisjes wel uit. Was ze een paar maanden geleden nog een week in Zuid-Korea, deze maand bracht ze een bezoek aan Boss Key Productions in North Carolina voor de nieuwe game van Cliff Bleszinsky en Arjan Brussee: Lawbreakers (zie pag. 52/53/54).
Alie was niet alleen enorm gecharmeerd van deze first-person shooter, maar ook behoorlijk onder de indruk van de charismatische bedenkers van de game, waardoor ze de aller belangrijkste vraag vergat te stellen: komt er een nieuwe Jazz Jackrabbit?!



POSEUR VAN DE MAAND

Jan is 't effe helemaal kwijt. Vorige maand werd ie nog keihard gedist door Tjeerd in de strijd om de titel Poseur van de Maand, en nu is het Wouter die onze hoofdredacteur toch wel een heel geniepig poepie laat ruiken tijdens zijn bezoek aan Hangar 13, de developer van Mafia III (zie pag. 28 t/m 31).
Zelden hebben we iemand zo ontspannen zien kijken terwijl er een pistool tegen z'n slaap wordt gedrukt. Dan moet je toch wel heel stevig in je schoenen staan.
Het knappe is echter vooral, dat 't Wouter is gelukt om ook figuranten in zijn pose te betrekken, en niet de minsten. Kijk maar eens hoe natuurlijk Elizabeth reageert als ze ziet wat Booker DeWitte aan het doen is. Als je dat voor elkaar krijgt, ben je feitelijk poseur en regisseur ineen.
De vraag is nu; gaat Jan zich volgende maand revancheren, of hebben überposeurs Tjeerd en Wouter hem definitief afgetroefd?



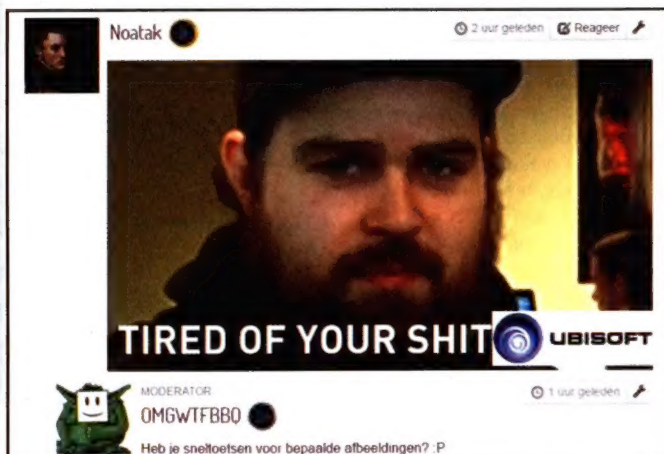
PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

PU Meme

Hebben we al eens een disclaimer onder deze rubriek geplaatst waarin we duidelijk aangeven dat deze rubriek vol staat met meningen van onze community en deze niet representatief zijn voor uitingen van het merk Power Unlimited? Nee? Nou, bij deze dan. Kan je nu door naar het onderstaande plaatje.

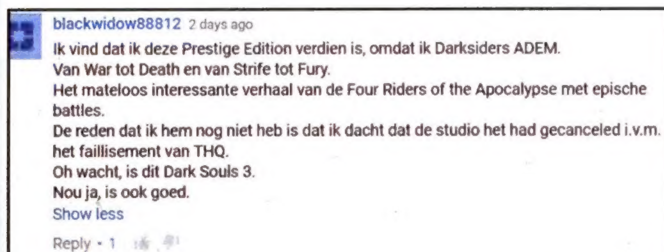
Dit betreft een reactie van de altijd rappe Noatak op een nieuwtje waarin de theorie beschreven staat dat The Division alleen van z'n cheaters af kan komen als de hele code van de game wordt herschreven.



CHECK!
PU.nl/TheDivisionCodeHerschrijven

Ontdoosd

Een unboxing wordt een stuk leuker als je kans maakt om het uitgepakte in kwestie te winnen. Dus combineren wij ontdozingen graag met een prijsvraag, zoals Wouter deed met een belachelijk vette versie van Dark Souls III. Je maakte hier kans op als je in de reacties aangaf waarom je de enorme doos verdiende, op zo origineel mogelijke wijze natuurlijk, maar de knakker in de onderstaande reactie op YouTube was een beetje in de war met z'n Darks. Of stiekem gewoon niet...

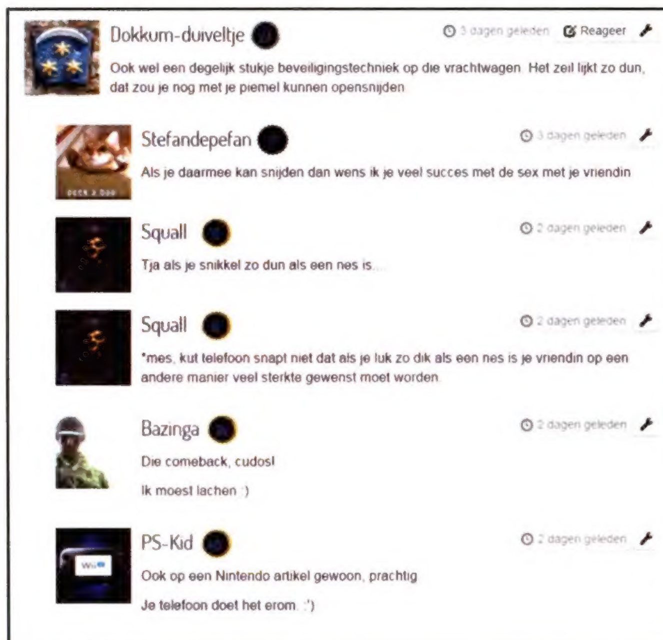


CHECK!
PU.nl/DarkSouls3unboxing

Nog steeds geen edit-knop reden nr. 1.910.570

Misverstanden kunnen grappig zijn. Onder een nieuwtje over een stel dieven die een hele zooi Nintendo spullen uit een vrachtwagen hebben gejat, blijkt dat maar weer.

Toen Dokkum-Duiveltje opmerkte dat het stukje zeil dat over de vrachtwagen gespannen was nou niet bepaald een goede bescherming leek tegen roof, begon het volgende spelfoutendrama...



CHECK!
PU.nl/NesNeeMes



ABONNEE VAN DE MAAND

RENÉ DE KOK

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



In het dagelijks leven is René de Kok hovenier, maar als de lichten uitgaan in Alkmaar komt zijn ware aard bovendrijven. Samen met zijn vrouw Lisanne heeft hij namelijk een mooie retro verzameling opgebouwd en is ie twintig jaar lid van de PU. En zo iemand kroont Tjeerd graag tot Abonnee van de Maand.



Het is jammer dat René z'n vrouw Lisanne er niet is tijdens mijn bezoek, want het wordt al snel duidelijk dat niet René, maar Lisanne de gamebroek aan heeft in huis. "We hebben de verzameling samen zo'n beetje opgebouwd, alleen is zij tegenwoordig wat meer into de moderne consoles. Ik kreeg als verrassing een PS4 voor mijn verjaardag, maar eigenlijk speelt zij daar het meeste op." Uiteindelijk plukt hun dochter Elise daar de vruchten van, want die kan uit de voeten met retro én nieuw.

Zelden twijfelde een Abo zo lang op mijn vraag naar zijn favoriete bezit, maar uiteindelijk besluit René dat Final Fantasy VII de beste game is. En dat terwijl hij er in eerste instantie helemaal niet zo gecharmeerd van was.

"Ik zag een tv-reclame en die vond ik er supervet uitzien, maar toen ik 'm speelde, viel ie mij in eerste instantie zwaar tegen." Gelukkig heeft René een vrouw die wél smaak heeft. "Toen zij 'm oppakte vond ik het wel tof om mee te kijken. En daarna ben ik opnieuw begonnen, en werd ik verliefd."

Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

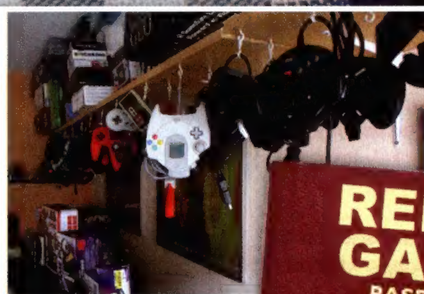


René is al lid sinds 1996, en hij heeft zelfs alle edities vanaf de éérste PU uit 1993 netjes in zijn kast staan, mooi per jaargang ingebonden.

"Ik wilde alles compleet hebben, dus ik heb de eerste paar edities nog via Marktplaats op moeten snorren. En daarna heb ik, op de laatste paar jaar na, alle edities per jaargang in laten binden."

Een van de vetste dingen aan zijn gameroom vind ik hoe René z'n controllers bewaart; lekker knus als een tros rookworsten aan het plafond!

"Ik had geen ruimte meer in de laatjes, dus ik moest er op een creatieve manier mee aan de slag."





René is een typische retro gamer, vooral adventures en RPG's boeien hem enorm.

"Met online gamen ben ik niet zo bezig, net als DLC, dat vind ik ook maar niets. Daarom ga ik meer voor retro."

Hij heeft wel heimwee naar vroeger. "Boekjes bij de games verdwijnen allemaal, en een postertje ofzo kun je tegenwoordig ook wel vergeten. Heel jammer, ja."



"De verzamelwoede begint nu wel een beetje af te zwakken, ik heb er ook minder tijd voor. Ik had ooit een periode dat ik de doos er per se bij moest hebben, maar nu heb ik zoiets van: het slaat eigenlijk nergens op. En nu ben ik daar ook mee gestopt."

RENÉS GAME PASPOORT

Naam: René de Kok
Leeftijd: 38
Lid sinds: 1996
PU.nl nick: rdk123
Favo PU-redacteur: Iedereen
Favo game ooit: Final Fantasy VII
Bezit: 54 consoles, 29 handhelds, 874 games



Power Spy

● Afgelopen maand ging een deel van de redactie een lang weekend skiën met alle werknemers van Reshift, de uitgeverij van PU.

● Dikke lol natuurlijk, alleen zag iedereen toch wel op tegen de busreis. Een dikke twaalf uur opgepropt zitten naast een collega, was nou niet bepaald een aanlokkelijk vooruitzicht.

● Er was echter één iemand die erin slaagde twee plaatsen voor zichzelf te veroveren, en dat was Ed.

● "Het is een kwestie van jarenlange ervaring in het OV", aldus onze opvallend uitgeruste eindbaas na de heenreis. "Je moet als een van de eersten instappen, en dan dezelfde chagrijnige kop trekken als 's ochtends om 7.30 uur in de trein."

● Ook op de weg naar huis slaagde Ed weer in z'n opzet. "Je moet tijdens zo'n tripje vooral geen vrienden maken, dat betaalt zich tijdens zo'n terugreis dubbel en dwars uit."

● Ook bij de politie weten ze inmiddels goudhaantje Jan te vinden; hij slaagde er namelijk in om een boete van bijna 400 euro binnen te slepen wegens bumperkleven.

● Volgens Jan was dat volledig onterecht; hij probeerde alleen maar te ontsnappen aan een 'botsing met een gigantische vrachtwagen'. Dat ie daarvoor een Fiat Punto aan de kant moest drukken, was puur overlevingsinstinct.

● Het aanbod van Jan om de boete kwijt te schelden in ruil voor een Gold Award, leverde niks op.

● "Als zelfs de laatste Thief van Jan een Gold Award krijgt, is zo'n ding toch niets meer waard", aldus de diender.

● Florian had deze maand dubbel pech. In the middle of nowhere in België knapte de distributieriem van zijn auto en er was niemand in het Vlaamse plaatsje Boom die dit onderdeel over had.

● Toen moest ie roeien met de distributieriemen die hij had. Geen dus.

OPUNIE

VAN VIDEOPAC G7400 TOT PS4 NEO

Mijn eerste console was een Philips Videopac G7000. Die kreeg ik in 1979, en ik was er blij mee tot 1983. Toen verscheen de Videopac G7400. Dezelfde machine, maar dan met krachtigere chips. Daarmee kon hij de games die ik al had mooier maken. Ik moest aan die Videopac situatie denken toen ik hoorde van de nieuwe PS4.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Voor als je het gemist had: er komt een nieuwe versie van de PS4 die de games die je al hebt mooier kan maken. Met hogere resoluties enzo.

Natuurlijk is het in de geschiedenis van de videogames al veel vaker gebeurd dat er halverwege de levenscyclus van een console een nieuwe versie verscheen om zo'n console meer kracht te geven. Soms werkte dat ook met een accessoire dat je aan je 'oude' console moest toevoegen. Zoals bij het expansion pack dat je eind jaren negentig aan je N64 kon toevoegen om die console extra power te geven. Twee games waren zelfs alleen te spelen wanneer het expansion pack in de N64 was geschoven: Donkey Kong 64 en Majora's Mask.

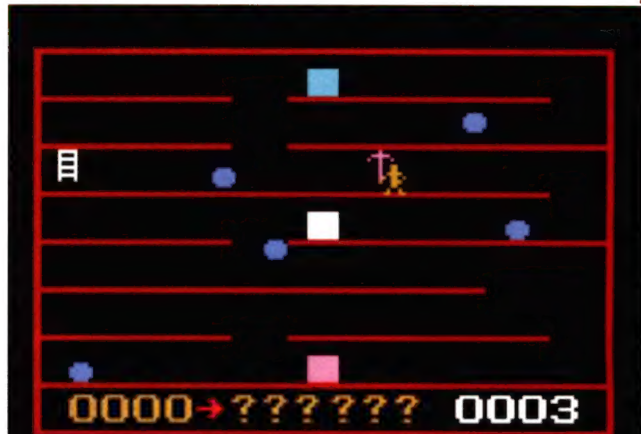
Soms laat ook Nintendo je een heel nieuwe versie van een console kopen om bepaalde games te kunnen spelen. Zo werkt Xenoblades Chronicles 3D alleen op de New Nintendo 3DS, en dus niet op andere 3DS-modellen.

En er zijn de laatste 35 jaar nog veel meer van dit soort console updates verschenen. Maar eigenlijk heeft geen enkele ervan zo'n console of de kopers ervan veel goeds gegeven. Sega's Megadrive is zelfs zo'n beetje aan de upgrades kapot gegaan.

Natuurlijk had ik Donkey Kong 64 en Majora's Mask niet willen missen, maar waren die games zonder expansion pack echt niet mogelijk geweest? De situatie met de New Nintendo 3DS toont al helemaal aan hoe verschrikkelijk overbodig zo'n nieuwe versie kan zijn.

De toekomst zal leren wat de nieuwe editie van de PS4 gaat betekenen, maar ik verwacht er weinig bijzonders van. En ik voel me ook helemaal niet geroepen zo'n 'New PS4' aan te schaffen. Zoals ik ook nooit een Videopac G7400 heb aangeschaft.

Gelukkig maar, want zeker vanuit het huidige perspectief, is het verschil tussen de graphics van de G7000 en de G7400 gewoon lachwekkend.



Dit was Pickaxe Pete op de G7000 die ik als kind had. Een beperkte, maar best aardige variant op Donkey Kong. In het Nederlands heette de game trouwens Houwelen Henkie.

SERIOUS GAMING



Master Adele.



Dit was Pickaxe Pete op de G7400. De game kreeg een 'hi-res' achtergrond, maar was verder helemaal hetzelfde. Eigenlijk maakte die achtergrond de game alleen maar lelijker.

> "Gamers vervelen zich. Er is niets nieuws en spannends gebeurd in gaming sinds, pak 'm beet, vijf jaar. Gamers snakken naar iets nieuws, en zijn klaar om ervoor te betalen."


Jesse Schell, de visionaire auteur van 'The Art of Game Design' en spreker van het praatje 'Beyond Facebook', gelooft dat de wereld klaar is voor Virtual Reality.



twitter.com/janmeijroos

VR HEEFT VOORAL TIJD NODIG

Veel mensen zijn behoorlijk sceptisch over Virtual Reality... totdat ze een headset opzetten en het daadwerkelijk zelf ervaren.

Onlangs was er een freelancer van Gamer.nl op onze redactie en de goede man had van zijn zuurverdiende centen een HTC Vive gekocht en meegenomen. Hij had het ding nog eerder dan VR-goeroe Florian binnen en dat wil wat zeggen.



Nadat alles was opgesteld en geïnstalleerd, wilde de een na de ander het apparaat effe proberen. Nino, Wouter, zelfs onze uitgever, salesmanager en algemeen directeur maakten een testritje en allemaal zetten ze de headset na een twintigtal minuten met een brede grijns af. Iedereen die ermee speelt, is enthousiast en juist daar ligt de grote uitdaging voor de VR-makers.

Met alleen filmpjes en screenshots red je het namelijk niet. Dat werkt prima om een traditionele game aan te prijzen, maar een VR-game moet je ervaren om de magie ervan te snappen. Veel meer dan op beurzen aanwezig zijn, doen Oculus en HTC nu nog niet, maar neem maar van mij aan dat Sony straks met VR-campers en bussen rond gaat rijden en op ieder groot evenement (concerten, beurzen, festiviteiten) prominent aanwezig zal zijn. Alleen dán kun je mensen overtuigen van deze volgende stap in entertainmentbeleving die deze keer *here to stay* is.

Het heeft alleen tijd en praktijkervaringen nodig. Dan blijft het nog steeds een smak geld om een bril aan te schaffen, maar voor veel mensen is VR nu simpelweg nog te onbekend. En zoals filosoof G. Joling ooit zei: 'onbekend maakt onbemind'.

SATURDAY MORNING CARTOONS DIE 'GEPLATINUMD' MOETEN WORDEN!

Vorige maand schreef ik een 'First Look' over Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan. Ontwikkelaar PlatinumGames gaat daar iets heel vets van maken, en ik kreeg spontaan een visioen van andere 'Saturday Morning Cartoons' die ze wat mij betreft mogen vergamen.

door **Samuel**
twitter.com/Spainkiller

Saturday Morning Cartoons is de verzamelnaam voor de Amerikaanse tekenfilmseries van de afgelopen vijftig jaar (gericht op kinderen en jonge tieners) die op zaterdagochtend werden uitgezonden en bedoeld waren om action figures te verkopen. Het hoogtepunt van dit 'genre' lag in de jaren tachtig en negentig, met series als He-Man, G.I. Joe, ThunderCats én Teenage Mutant Ninja Turtles.

Hier drie geweldige Saturday Morning Cartoons die de PlatinumGames behandeling minstens net zo hard verdienen als laatstgenoemde!

THE CENTURIONS



'Man and machine! Power Xtreme!' Het enige wat je over deze serie uit 1986 hoeft te weten, is dat de serie draait om drie commando's die speciale pakken krijgen waarmee ze zichzelf kunnen 'fuseren' met mechanische onderdelen. De één wordt daardoor een menselijke straaljager, de ander een machinegeweer op wielen en de derde een soort van speedboot met raketten.

Het slaat nergens op en het is geweldig. Met deze IP kan PlatinumGames de ultieme 'ter land, ter zee en in de lucht' game maken; iets waar ze met Transformers: Devastation al een béétje mee geoefend hebben.

KING ARTHUR & THE KNIGHTS OF JUSTICE



Typ deze titel in op YouTube en luister naar de intro tune. Pure eighties metal, baby. Past perfect bij deze coole tekenfilm uit 1992 over een American Footballteam dat terug in de tijd wordt gestuurd om de nieuwe Ridders van de Ronde Tafel te worden. Ze krijgen allemaal magische harnassen, inclusief awesome wapens en de kracht om mythologische wezens te summonen.

PlatinumGames, maak hier een awesome actiegame van! Die SNES-game uit 1995 (een verschrikkelijke Zelda kloon) mag voorgoed vergeten worden.

COPS



Deze uiterst ondergewaardeerde serie uit 1988 draait om een speciale, half cybernetische politie-eenheid die Empire City moet beschermen tegen maffiabaas Big Boss (nee, niet die). De eenheid bestaat o.a. uit Bulletproof (een man met een kogelwerend lijf), LongArm (een sergeant met handboeien die hij kan gebruiken als slingerkabel), Bowzer (een agent met een robothond) en Mace (hij heeft een laser-bazooka).

Ik zie de game gewoon al voor me, jongens!

> "Hoe fantastisch Star Wars ook is, we zitten niet op nog een game of film te wachten."



Alex Hutchinson (Ubisoft Montreal) schopt hard tegen een paar scheentjes.

Power Spy

- Hij heeft daarna vijf uur lang op zijn broer staan wachten, die hem op zou halen met een trailer. Een gewone. Geen gameplaytrailer.
- Hij was überhaupt in België omdat Wouter de lachebek had gevraagd om mee te gaan op een tripje. Wouter moest namelijk figureren in een film als 'oude man'.
- Een rol die hem niet echt op het lijf is geschreven. Ze hadden hem beter een passendere rol kunnen geven als 'chagrijnige man', 'nerdy man', of 'onverstaanbare man'.
- De reden dat hij Florian had gevraagd, was omdat Florian de enige persoon is die Wouter kent, die doordeweeks de tijd heeft om een dag heen en weer te rijden. Zeker omdat de VR-brillen die Florian had besteld maar niet binnenkwamen.
- Florian heeft uiteindelijk die VR-brillen wel binnen gekregen. Logisch, want hij had als een van de eersten ter wereld de Oculus Rift en de HTC Vive besteld, maar de levering duurde zo lang dat zelfs Florian er chagrijnig van werd.
- En de kans dat je een chagrijnige Florian tegenkomt, is net zo groot als Jan die Economy Class vliegt.
- En dat was toch haast gebeurd deze maand, toen Jan bijna in Economy Class naar Rome moest vliegen.
- In plaats daarvan meldden de stewardessen trots aan de piloot dat hun vlucht een Gold Award had gekregen.
- 'Uilskuikens! Dat is toch niets meer waard sinds de Gold Award voor Thief!', had de piloot geroepen.
- Jurjen gaf Star Fox Zero afgelopen maand een vrij laag cijfer en dat schoot sommige fans in het verkeerde keelgat. Zeker de kritiek op de besturing werd hem niet in dank afgenomen.
- 'Leer de game of stop met de game!', werd Jurjen toegebeten via Facebook, door... Ezio Auditore!

Power Spy

- Het is al vrij bijzonder dat deze Assassin een Facebook account bezit, maar dat hij kritiek heeft op de vliegkunsten van Jurjen, snapt de Powerspy niet helemaal.

- Ezio was namelijk degene die in Assassin's Creed II de vliegmachine van Leonardo da Vinci brandend de zee in crashte. Prutser.

- Valve verhuurt sinds deze maand films op Steam. Voor een paar euro krijg je de film voor een maand in je library.

- In Nederland begint het in ieder geval kut, want bij de lancering waren er maar een stuk of tien films beschikbaar, waaronder Leprechaun 4: Lost in Space en de blockbuster Deck the Halls.

- De Powerspy vermoedt dat hier een weddenschap in het spel is: als er één film wordt gedownload, verft Gabe Newell met zijn blote jodokus het logo van Half-Life 3 op de Dam.

- En het zegt genoeg over het aanbod van Steam dat we liever de pukkelige reet van een obese gast op de Dam zien, dan een van de films die je kunt kopen.

- In het kader van 'nieuws dat zo voorspelbaar is dat het eigenlijk geen nieuws is': The Legend of Zelda Wii U wordt uitgesteld naar 2017 en komt gelijktijdig naar de Wii U en de NX.

- Die laatste lettercombo is natuurlijk de aankomende Nintendo console die maart volgend jaar moet uitkomen.

- Jan haalde met een dramatisch gebaar z'n Glazen Bol tevoorschijn om hierna nóg een voorspelling te doen, maar de hele redactie was hem voor, door met rollende ogen in koor te roepen: 'Ik voorspel dat de nieuwe Zelda een launchgame wordt voor de NX!'

- Beschaamd stopte Jan z'n geliefde bolletje weer onder het laken.

OPUNIE

IS EEN BUG EXPLOIT STRAFBAAR?

Waar gehakt wordt, vallen spaanders. Developers maken fouten bij het ontwikkelen van games. Maar ach, fouten maken we allemaal, en ze kunnen vaak snel weg gepatched worden. So what's the big deal?

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Tuurlijk, fouten maken is menselijk, maar in open wereld games die regelmatig verse content krijgen, hebben bugs steeds vaker vervelende gevolgen die massaal worden geëxploiteerd door gamers. Zie bijvoorbeeld laatst Ubisoft met The Division.

Developers balen daar natuurlijk van, maar mogen ze die cheatende gamers voor deze bug-exploits straffen? Want hebben ze feitelijk niet zelf het probleem veroorzaakt? De PU-redactie blijkt weer eens verdeeld.



Die bug in The Division moet gewoon gefixt worden. Punt uit. Ik vind het nogal lame dat ze straffen uitdelen aan mensen die hun fout mis- of gebruiken. Fix die game, dat heeft Bungie met die lootcave destijds ook snel gedaan, en als je dat niet kan... tja, dan heb je gewoon geen strakke game afgeleverd, en dat is niet de schuld van de gamers.



Ik denk dat je bugs waar spelers last van hebben los moet zien van bugs waar spelers misbruik van maken. De glitch in The Division is er eentje waar spelers moedwillig misbruik van maken en waarmee ze andere spelers effectief benadelen met hun oneerlijke voorsprong. In MMO's is het al jaren de normaalste zaak van de wereld dat gebruikers van exploits worden gestraft, en wat is er anders aan The Division?

Ubisoft verdient absoluut geen schoonheidsprijs voor deze hele affaire en het had allang op een nette manier gefixt moeten zijn, maar ik heb weinig sympathie voor mensen die nu klagen dat ze straf krijgen omdat ze exploits hebben gebruikt.



In multiplayer is het echt lame als je misbruik maakt van een bug en daardoor feitelijk andere spelers benadeelt. De oplossing is simpel: geef als ontwikkelaar cheatende spelers een officiële warning. Blijf je exploiten? Dan straf. En ondertussen natuurlijk als een malle bugfixen.



Het is volledig normaal dat gamers de (technische) grenzen van een videogame proberen op te zoeken. Sterker nog: fenomenen als speedruns zijn hier soms zelfs het directe gevolg van. En doordat gamers de bugs weten te vinden en de 'mazen' in het gamedesign weten uit te buiten, leren ontwikkelaars sneller en beter waar de zwakke plekken in hun design-filosofie (of engine) liggen.

Gamers moeten niet gestraft worden voor de natuurlijke en logische drang om het uiterste uit hun spel te willen halen, zelfs niet als dat de game kan breken; het is aan de ontwikkelaars en uitgevers om games te maken die niet gebroken kunnen worden.

Pas als gamers bewust misbruik maken van een glitch of maas (zoals Street Fighter V die pas maanden na release een directe oplossing gaat bieden tegen ragequitters) om andere gamers te fucken, dan mag er wat mij betreft actie ondernomen worden. Want slecht gedrag is slecht gedrag.



GAMEN OP KOSTEN VAN DE STAAT

Spelletjes kopen op kosten van de staat. Dat lijkt de ideale wereld.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Het Republikeinse congreslid Duncan Hunter declareerde in een paar maanden tijd ruim 1300 dollar aan Steam aankopen bij de Amerikaanse staat. Toen de declaraties geweigerd werden, meldde Hunter dat het een fout betrof en dat zijn zoon per ongeluk zijn creditcard had gebruikt voor de uitgaven. Hoe oud de zoon is, wordt niet vermeld.

Maar ruim duizend euro in een paar maanden... da's best veul. Aan de andere kant, het is net als de presidentsstrijd in de VS wel heel Amerikaans. Gewoon Pay to Win waarschijnlijk...





HORIZON: ZERO DAWN NAAR Q1 2017

Welke grote game wordt eigenlijk niet meer uitgesteld tegenwoordig? Call of Duty en FIFA misschien, maar die zijn inmiddels zo in een jaarlijks releaseschema genesteld dat het simpelweg niet kan. Vrijwel alle andere grote Triple A games worden echter steevast wel een of twee keer verschoven.

Zo ook Horizon: Zero Dawn, al is dat nog niet officieel bevestigd. De geruchtenmachine rond eventueel uitstel van deze titel naar begin 2017 in plaats van eind 2016 worden echter steeds sterker.

Na de E3 van 2015 hebben we ook bijna niks nieuws meer van de game gehoord, dus het is niet zo raar dat mijn Glazen Bol voorspelt dat Guerrilla's game een paar maanden gaat slippen.





twitter.com/GKJJ

DE E3 ZAL (N)OOIT VERDWIJNEN

Elders in deze PU kun je een special lezen over de rijke historie van de E3. Opvallend: een jaar of acht geleden was de beurs op sterven na dood. Dit jaar haken grote partijen als Activision, Wargaming en EA af. Een voorteken van een naderend eind?



Ik krijg de laatste tijd veel vragen van bezorgde gamers die bang zijn dat hun jaarlijkse feestje er straks misschien niet meer is. En ja, ik deel die zorg, al denk ik dat de soep voorlopig nog niet zo heet gegeten wordt.

Natuurlijk wil elke publisher de aandacht het liefst volledig op zichzelf gericht hebben, en dankzij streaming kan dat tegenwoordig perfect. Any time, any place kan iedereen de eigen persconferenties met de wereld delen. Zo'n event als EA doet, waar alle bezoekers enkel en alleen voor hún games komen, dat is zeker een voorbeeld voor anderen.

Alleen, al die zaken missen één belangrijk voordeel: momentum. Want ga zelf maar eens na. Heb jij slapeloze nachten als Bethesda op een random datum iets aankondigt in een livestream? Kijk jij er weken naar uit als je weet dat Ubisoft op datum X beelden van een nieuwe game toont? En zou jij helemaal gek worden van een EA event drie weken voor de E3?

Dit is exact waarom de E3 (voorlopig) blijft bestaan. De E3 is misschien wel het enige moment in het jaar dat gaming er voor de hele wereld écht toe doet. Dat iedereen er een aantal dagen volop over lult. Het is een feest waar gamers een heel jaar naar uitkijken en websites en bladen de beste kijk- en verkoopcijfers mee halen. Dat moment, dat gaat een publisher nooit in zijn eentje voor elkaar krijgen. Zelfs Rockstar niet als ze samen met Valve een mash up van Half-Life 3 en GTA VI aankondigen...



PU SERIOUS GAMING



Lego freak Cecile Fritzvold heeft precies genoeg vrije tijd.

TUSSEN FANSERVICE EN VERNIEUWING

Vorige maand beloonde ik Star Fox Zero met een 65. De stand op review-verzamelsites is ongeveer een 70. Star Fox Zero is dus niet de 85+ geworden die je bij een AAA-titel van Nintendo zou verwachten.

Bij het doornemen van de reviews zag ik dat de game vooral kritiek krijgt op twee zaken: enerzijds is er te veel bij het oude gebleven, anderzijds is de 'vernieuwende' besturing te geforceerd in de game gepropt. Precies de punten waar ik de game ook op afrekende. Maar ook precies de punten die andere reviewers juist weer als pluspunten beschouwen. Wat ik ook wel weer begrijp.

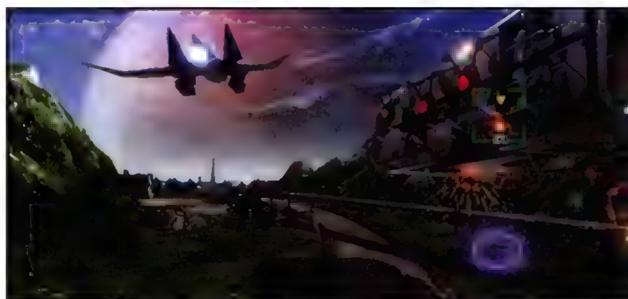
Het moet voor Nintendo ook extreem lastig zijn om een game als Star Fox dusdanig te

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

vernieuwen dat een nieuw deel bestaansrecht heeft. En om anderzijds genoeg bij het oude te laten om de fans het gevoel te geven dat het nog steeds 'hun' Star Fox is.

Anders dan de zeer gevarieerde mogelijkheden in series als Mario en Zelda, is een game als Star Fox zo gericht op één soort actie, dat een nieuw deel al snel een veredelde remake wordt. En als er al wel iets heel nieuws aan wordt toegevoegd (dinosaurussen, on-foot shooter actie, verwarrende motion controls) drijft zo'n sequel al snel te ver vandaan bij wat het origineel nou juist zo vet maakte.

Waarschijnlijk is dat ook de reden dat Nintendo zich al jaren niet aan een nieuwe F-Zero heeft gewaagd. Want wat zou je nog kunnen toevoegen aan F-Zero GX?



Power Spy

- Minder voorspelbaar: de nieuwe Lara Croft in de reboot van de Tomb Raider films wordt gespeeld door een Oscar-winnares! Alicia Vikander heet ze en ze won afgelopen jaar een Best Supporting Actress Oscar voor haar rol in The Danish Girl.
- Dat is ongeveer hetzelfde als dat de ontwikkelaar van Pixel Puzzles 2 het vervolg op The Last of Us gaat ontwikkelen.
- Het is natuurlijk niet gek voor mevrouw Vikander om in de voetsporen van Angelina Jolie te treden, maar misschien is ze niet op de hoogte van de vloek van gamefilms?
- Op PU.nl was het in de comments onder het Vikander-nieuwtje opeens weer 1986. In dat jaar waren er namelijk nog wetenschappers op zoek naar het directe verband tussen de grootte van iemands buste en haar talent.
- Inmiddels weten we al een goede dertig jaar dat cupsize alleen maar belangrijk is voor mensen die een gebrek aan iets moeten compenseren. Zoals Ed doet met z'n auto.
- De Captain America: Civil War hype was real op de redactie. Althans, Wouter zorgde er persoonlijk voor dat iedereen de nieuwste Marvel film gezien had. Want hij vindt dat dat moet.
- Hij was zelfs bereid bioscoopkaartjes voor mensen te kopen en hun agenda's voor ze uit te ruimen. Alles om het Woord van de Geek te verspreiden.
- Bij sommigen was dit woord aan dovemansoren gericht, totdat de beelden van een speciale Xbox One, die ter promotie van de film gelanceerd werd, de redactie bereikten.
- Deze witte console, die zogenaamd door Stark Industries is ontworpen, is zo mooi dat zelfs de grootste superhelden hater (Nino, natuurlijk) opeens de film wilde zien.
- Wouter zag het verband niet en was helemaal in de war. Zijn brein is helaas niet commercieel genoeg om de power van marketing te snappen...

UNCHA[RTED 4]
A THIEF'S END

Uncharted 4 moet het ultieme slotakkoord van Nathan Drake worden; met die missie begon Naughty Dog ruim vier jaar geleden aan het eerste en meteen laatste avontuur van Drake op de PlayStation 4. Jan vertelt ons of Naughty Dog in die missie is geslaagd.

RTED 4



Uncharted was zijn tijd ver vooruit. Technisch gezien was de game overrompelend en ieder nieuw deel op de PS3 perste de grafische paardenkrachten nog verder uit de console van Sony. Toch was het vooral de gameplay die miljoenen gamers omverblies. Gebeurde in die tijd de vetste shit veelal in cutscenes, in Uncharted kon je die filmische actie opeens zelf spelen!
In Uncharted 4 wordt veelvuldig teruggeblikt op de rijke historie van de serie, en dat roept vele momenten van herkenning op, maar tegelijkertijd val je ook weer regelmatig van de ene verbazing in de andere. De cirkel is rond, het laatste avontuur kan beginnen. »

Jan BELEEFT EEN EINDELOOS EINDE

BUKKEN EN ER MAAR HET BESTE VAN HOPEN

DAT ZEI IK TEGEN JE VROUW OOK VANNACHT

Welverdiende rust

Het zal je maar gebeuren: je doodgewaande broer duikt na jaren weer op en heeft je hulp nodig. 'Jij' bent natuurlijk Nathan Drake, voormalig schattenjager en avonturier; de man die verborgen beschavingen ontdekte en ze vervolgens weer deed instorten als een Indiana Jones rijdend op de rug van Godzilla. Maar dat leven, vol avontuur met een hoofdletter A, heb je achter je gelaten. Je hebt gekozen voor Elena, de liefde van je leven en je morele kompas. Bij haar heb je eindelijk rust gevonden.

Heilige vuur

Drake's dagelijkse werkzaamheden bestaan inmiddels uit het bergen van cargo. Losgeslagen containers, verloren lading... van dattum. We zien Drake in het begin van de game bezig met zijn nieuwe baantje. Naughty Dog heeft daarvoor een heel duiklevel gebouwd, terwijl ze dat ook in een cutscene hadden kunnen stoppen. Het geeft maar weer eens aan hoe groot de toewijding van de Amerikaanse ontwikkelaar is.



weetje - weetje

De ijzersterke voice-acting van Troy Baker als Joel in The Last of Us was Naughty Dog uitstekend bevallen, en de man werd dan ook meteen gevraagd om aan UC4 mee te werken. "Het was de eerste rol waar ik geen auditie voor hoefde te doen", aldus een glunderende Baker.

NATHAN & SAM = NOLAN & TROY

De twee bekendste stemacteurs uit de game-industrie komen samen in deze game: Troy Baker als Sam, de oudere broer van Drake, en Nolan North die nog één keer zijn ultieme rol mag vertolken. De chemie tussen de twee is direct voelbaar en werkt als een malle. Vooral voor North is het een vreemde gewaarwording dat UC4 het laatste deel is: *"Jij, ik, spelers... we zijn opgegroeid met Nathan Drake. Ik ben ouder geworden, maar Drake is ook ouder geworden. We hebben ons als het ware samen ontwikkeld en het idee dat ik nooit meer in de huid van Nathan Drake kan kruipen, gaat me aan het hart. De rol van Drake heeft me zoveel gebracht, ik heb er zoveel aan te danken. Ik overdrijf niet als ik zeg dat Uncharted mijn leven voor altijd heeft veranderd."*

Drake's baan betaalt de rekeningen, maar natuurlijk schuurt het. Vanzelfsprekend denkt hij vaak terug aan zijn bewogen verleden. Zijn huis hangt vol met ingelijste foto's van de avonturen die hij samen met Sully en Elena beleefde.
En nu staat dan zijn doodgewaande broer Sam opeens in levenden lijve voor zijn neus. Tja, en z'n broer helpen... dat kan Drake toch niet weigeren?
Sam blijkt schulden te hebben bij mensen die je niet kwaad wil maken. Hij zit klem. Kan geen kant op. Geluk bij een ongeluk: Sam is in het bezit van een aanwijzing naar misschien wel de grootste piratenschat uit de geschiedenis van de mensheid. En dat doet het





NOU ZIJN WE €*%$#@! TOCH AL IN HET VIERDE DEEL BELAND, EN HET BLIJFT MAAR AANMODDEREN...

LACHEN MET DRAKE?



Games en humor hebben een moeizaam huwelijk dat vaker fout dan goed afloopt, maar dat het niet onmogelijk is, bewijst Naughty Dog met Uncharted 4. De introductie van Sam is een schot in de roos en zijn bijna constante aanwezigheid zorgt ervoor dat A Thief's End aanvoelt als een soort buddy-film. De dialogen zijn bijzonder goed geschreven, de animaties zijn overtuigend en het acteerwerk is verbluffend, waardoor Uncharted 4 realistischer en menselijker voelt dan zo'n beetje alle andere games ooit.
Uncharted 4 gebruikt humor niet om makkelijk te scoren, maar om de personages kleur te geven. Dat zorgt ervoor dat niet de oogverblindende graphics en de geweldige gameplay, maar de dialogen de ster van dit slotstuk zijn.



weetje • weetje

Troy Baker is een fanatieke gamer en Uncharted is een van zijn favoriete series. Dat klinkt als makkelijke PR-praat, maar dat is het niet. Waar Nolan North toegeeft een waardeloze gamer te zijn, wist Baker me allerlei ditjes en datjes te vertellen over de franchise.

heilige vuur bij Drake weer ontwaken.
Nog één laatste klus dan? Nog één laatste avontuur? Om zijn broer te helpen, maar stiekem ook voor zichzelf.

Kritiek

Er is zoveel fijns te melden over Uncharted 4, maar eerst wil ik toch effe een paar kleine minpuntjes aanstippen. Mijn kritiek is tot op

> **"Het zal nog heel lang duren voordat iemand deze avonturen fakkel zal overnemen."**

zekere hoogte verwaarloosbaar, maar die paar minpuntjes niet benoemen, zou oneerlijk zijn. Om te beginnen wordt Drake's laatste avontuur nooit echt lastig. Natuurlijk kun je de moeilijkheidsgraad opkrikken waardoor de bekende cover-based shootouts pittiger worden en vijanden je fanatieker met kogels bestoken (knappe jongen die de game op de hoogste moeilijkheidsgraad fluitend uitspeelt), maar ik heb het specifiek over het klimmen.
Het klimmen is op zichzelf waanzinnig en doe je vaker dan in de vorige delen. Dat is in principe een goed ding, want de balans is hierdoor beter (waarover later meer), maar het klauteren als zodanig had wel een toefje meer uitdaging kunnen gebruiken. Toegegeven; niemand zit meer te wachten op de zestiende keer dat een platform bijna-niet-wel-toch-niet-oh-ja-wel-niet instort, maar tijdens deze acties hoef je eigenlijk nooit lastige combo's te maken.
De toevoeging van de grappling hook - waardoor je lekker kunt slingeren en van tijd tot tijd wallruns kunt maken - zorgt voor leuke momenten, net als het 'sliden' van steile hellingen, maar je komt qua timing nooit echt in de problemen. Een iets hoger tempo, waarbij je reflexen wat meer getest zouden worden, had geen kwaad gekund.
Een ander element is de even bekende als onvermijdelijke manier waarop Uncharted de bad guys introduceert. Drake en Sam klimmen, klauteren en ploeteren zich een ongeluk, ontwijken boobytraps en lossen puzzels op, nemen de meest lastige routes van A naar B... om uiteindelijk altijd weer te stuiten op een zooitje baddies die op miraculeuze wijze net in de buurt zijn, hetgeen resulteert in shootouts, explosies, instortende gebouwen, kortom chaos.
Tenslotte de puzzels zelf... die zijn echt kinderlijk eenvoudig. Het zorgt voor coole momenten, maar een beetje gamer lost ze allemaal binnen een paar minuten op.

Kiekjes maken

Maar jongens en meisjes; als je snapt hoe een Uncharted game in elkaar steekt, valt er heel weinig te klagen hoor. Sterker, dan word je op gruwelijke wijze gefêteerd door dit vierde deel. »

JE ZOU HET BIJNA VERGETEN: MULTIPLAYER

Natuurlijk speel je Uncharted 4 voor de singleplayer, maar ook met de multiplayer levert Naughty Dog geen half werk. Zo wil de ontwikkelaar uit Californië maar liefst een jaar lang met gratis DLC komen, waarbij er elk seizoen nieuwe modes, wapens, maps, boosters en cosmetische extra's beschikbaar komen.
Hieronder de modi waarmee je vanaf dag één aan de slag kan.
Ranked: Met elk potje verdien/verlies je punten en als je genoeg hebt om een rank omhoog te gaan, speel je een kwalificatiematch. Als je deze wint, ga je een rank omhoog, om uiteindelijk in de Diamond I rank terecht te komen.
Command: Een Domination-achtige spelmode waarbij je met je team verschillende controlpoints in moet nemen om punten te verdienen.
Team Deathmatch: Spreekt voor zich, baklappen!
Plunder: De Uncharted variant van Capture the Flag.
Warm Up Playlist: Oefenpotjes om je de skills eigen te maken, tellen niet mee voor punten.
Trials: Hier kun je tien verschillende challenges tegen computergestuurde tegenstanders afwerken, waarin je specifieke mechanics moet gebruiken om een high score neer te zetten.
Het mag duidelijk zijn dat de multiplayer in UC4 verre van een verplicht nummertje is geworden en dat Naughty Dog spelers zolang mogelijk zoet wil houden. Een prima vorm van 'rouwverwerking' lijkt me :-).

NOU ZEG! LIGT DAAR ZOMAAR EEN MUNTJE VAN 50 EUROCENT! DA'S HANDIG VOOR STRAKS IN M'N BOODSCHAPPENKARRETJE!

Allereerst heb ik me meerdere malen hardop afgevraagd waarom we in godsnaam een PS4K/PlayStation Neo nodig hebben als Naughty Dog dit soort pracht en praal nu al op beeld kan toveren. De manier waarop de personages tot leven komen, de mimiek van de gezichten, de animaties van Drake en de zijnen, de vele details van props in de levels, de enorme gebouwen, de natuur... het is allemaal zo mooi gemaakt dat ik meerdere keren gewoon gestopt ben met spelen om ervan te genieten. Vergeet ook zeker de Photo Mode niet waarmee je heel wat fraaie kiekjes kunt maken.

"Een waardig en waanzinnig einde van een fantastische reeks."

UC4 is een van de mooiste games ooit gemaakt, maar het is niet alleen de techniek waarmee Naughty Dog alles uit de kast haalt. Zo heeft ieder hoofdstuk een compleet andere sfeer en couleur locale. Het ene moment probeer je een veiling te saboteren in het zonovergoten Italië, het volgende moment beklim je ruïnes in 't gure Schotland waar de sneeuw naar beneden dwarrelt, of wat dacht je van een Panamese gevangenis, de wildernis van Madagaskar, enzovoort, enzovoort.



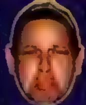
weetje • weetje

Duurde de singleplayer campagnes van UC2 en UC3 gemiddeld tussen de tien en twaalf uur, UC4 is een kleine vijf uur langer.

weetje • weetje

De meest uitgesproken zin van Nolan North alias Drake in Uncharted 4? 'Oh crap!'

AFSCHEID VAN EEN VRIEND



Omdat Uncharted 4 het laatste avontuur van Nathan Drake ooit is, zal er een stukje van mij sterven. Er zijn maar heel weinig personages waarmee ik zo'n oprechte band voel, alsof ik de avonturen daadwerkelijk samen met hem beleef.

Uncharted is voor mij een jongensdroom, die nooit zal uitkomen, maar die ik door de magie van Naughty Dog toch kan ervaren. Meer dan in welke game ook, leef ik in Uncharted met de characters mee, en ik word er serieus een beetje verdrietig van dat het epische avontuur nu ten einde komt.

Naughty Dog maakt ongetwijfeld nog vele andere meesterwerken waar ik met volle teugen van ga genieten, maar de manier waarop ik Drake, Sully, Elena én de ongekend vloeiende en filmische gameplay in m'n hart heb gesloten, zal niet snel meer voorkomen. Het is alsof ik een aantal goede vrienden dreig te verliezen en er geen kloot aan kan doen.

Voordat het zover is, ga ik echter op waardige wijze afscheid nemen, door het laatste deel compleet stuk te spelen. Als ode moet die Platinum Trophy behaald worden en dat zal met het grootste plezier gebeuren. Ik heb er ontzettend veel zin in, maar daarna... *gonna miss you*, Drake.



Lekker kippetje...

The Last of Uncharted

Het zijn echter niet alleen de settings die elkaar in rap tempo opvolgen en daardoor telkens voor een andere vibe zorgen, het is ook het spelritme zelf dat beter in elkaar steekt dan ooit. De afwisseling tussen klimmen, cutscenes, voertuig secties, shootouts, puzzelen en tijd nemen om het verhaal verder te vertellen, is perfect uitgevoerd. Je kunt duidelijk zien dat Bruce Straley hiervoor game director van The Last of Us was, want UC4 kent meer rustmomenten zonder in te boeten aan spektakel en actie.

De onderlinge in-game gesprekjes (dus niet de cutscenes) zijn niet alleen grappig maar vertellen aanvullende verhalen. Zo loont het de moeite om in Madagaskar veelvuldig uit je Jeep te hoppen op zoek naar clues en kleine schatten, en ondertussen naar het

STEALTH WERKT!

In de vorige UC-games kon je desgewenst sluipend je vijanden afmaken, maar na een tijdje werd je altijd weer ontdekt en veranderde de relatieve rust direct in een heftige shootout.

In UC4 werkt stealth voor het eerst echt goed. Dat komt door een heel simpel trucje en dat trucje heet: hoog gras. Natuurlijk kun je je achter muurtjes en pilaren verschuilen, maar in het hoge gras kun je ongezien je tactiek bepalen en van daaruit patrouillerende guards besluipen om hun nekje te breken.

Ook het taggen van vijanden - Splinter Cell: Conviction style - werkt hier aan mee. Eenmaal getagged blijven de baddies een driehoekje boven hun hoofdjes houden, waardoor je ze makkelijk van een afstandje spot. Dit werkt zó lekker; puur genieten geblazen.



weetje • weetje

Yes! Er komt singleplayer Story DLC voor Uncharted 4. Volgens Naughty Dog moeten we qua lengte en aanpak denken aan The Last of Us: Left Behind

gebabbel tussen Sam en Sully te luisteren. Zo leer je nog meer over de personages die je (als het goed is) al in je hart hebt gesloten. De slechteriken zijn deze keer ook wat gelaagder, al vertolken ze nog steeds stereotype rollen. Het is in ieder geval een aangename verrassing om te zien dat Drake eindelijk eens een keer flink klop krijgt, van de sterke dame Nadine Ross. Als hoofd van het vijandelijke huurlingenleger is zij bijvoorbeeld honderd keer interessanter dan de eendimensionale Zoran Lazarevi uit Uncharted 2. Ook de spanning tussen Drake en Elena is memorabel te noemen, zonder dat het soapy wordt. Als Drake haar weer eens een leugentje om bestwil vertelt, voel je je als speler gewoon een beetje ongemakkelijk. Je wil niet tegen haar liegen, maar je kunt je broer ook niet in de steek laten.



Drake trekt soms een gezicht alsof z'n aambeien tussen twee treinwagons geplet worden...

Verslaafd aan avontuur

Zo verslaafd als Drake is aan avontuur - en uiteindelijk gewoon moet toegeven dat hij niet zonder de adrenalinekick van die near miss jumps kan - zo verslaafd raak je als speler aan de handelingen van Drake op je scherm. Het geeft je steeds weer een euforisch gevoel als je een vesting vol geboefte hebt geschoond en je voelt je iedere keer weer helemaal het mannetje als je eindelijk de top van die nagenoeg onbereikbare klif hebt bereikt. En ook al zijn de woeste achtervolgingen zo scripted als het maar kan, beter dan dit wordt het gewoon niet.

De makers hebben ons met de Uncharted serie de ultieme avonturengames geschonken, en creëren met deel 4 niet alleen een meer dan prachtig afscheid van een van de leukste spelpersonages van de afgelopen tien jaar; het is tevens een ode aan de Uncharted franchise in zijn totaliteit, evenals een viering van het talent van Naughty Dog zelf. Het zal nog heel lang duren voordat iemand deze avonturen fakkel zal overnemen.

SCORE 94

Uncharted 4 is een even waardig als waanzinnig einde van een fantastische reeks. Natuurlijk is het een bitterzoet afscheid, maar als Drake dan toch een punt achter zijn carrière moet zetten, dan maar met dit bulderende salvo.

JAN



De eerste run van Uncharted 4 kostte me zestien uur. Daarna wil je een tweede run doen om álle schatten te vinden.

16+ UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
NAUGHTY DOG / SCEA
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

KULUM

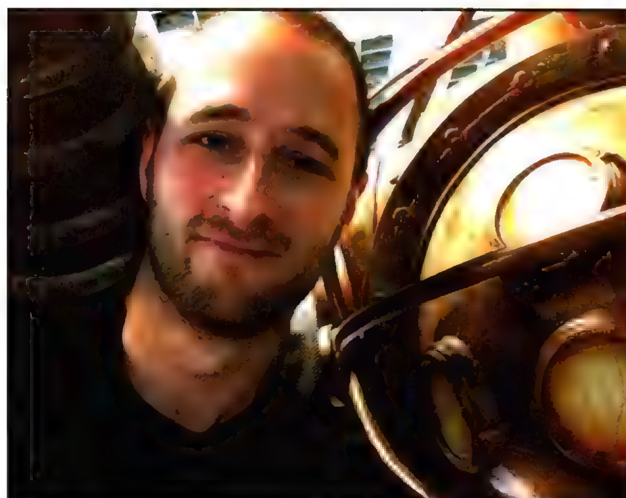


Twitter: @svscholte

Op reis naar:
Karnaca, de Parel van het Zuiden.



Spoelt:
Metroid Fusion, Fallout 4, Rocket League en hopelijk binnenkort de tweede expansion van The Witcher 3.



Sven Scholte

Al jaren vragen we de beste PU-stagiaires om hun 'carrière' te vervolgen als freelancer op PU.nl. En bij hoge uitzondering mag een PU.nl-redacteur een artikel voor het Heilige Magazine schrijven. Tja, en als je in datzelfde nummer ook nog eens de Kulum voor je rekening mag nemen, heb je eigenlijk alles wel bereikt in je leven...

MIJN EERSTE TRIP!

Daar zat ik dan, met een onuitwisbare grijns in het vliegtuig naar Lyon, waar ik als enige uit de Benelux een bezoekje mocht brengen aan het hoofdkwartier van Arkane Studios, voor een eerste indruk van Dishonored 2. De uitgebreide preview hiervan, en tevens mijn eerste artikel voor het magazine, is zelfs de flipcoverview van dit nummer!



Bij deze wil ik Jan bedanken omdat hij de Dishonored trip moest afzeggen vanwege een ski-uitje met de uitgeverij. Ik bedank hem niet alleen omdat ik nu een van de dikste games van 2016 heb kunnen checken, maar vooral ook omdat ik Jan, die zelf elk jaar op tig epische perstrips gaat, voor één keer stikjaloers heb kunnen maken. Wat een eer! Ik heb trouwens nog nooit zoveel wijn gedronken en uitgebreid culinair gegeten als tijdens die twee avonden in Lyon.

En dan te bedenken dat ik precies een jaar geleden nog stagiair was, die onder de naam Mijndert PU.nl elke dag voorzag van het laatste gamenieuws en alles deed wat Nino van hem vroeg. Een geweldige tijd. Je snapt, solliciteren bij Power Unlimited is een van de beste keuzes in mijn leven geweest.

Inmiddels ben ik al even freelancer en heb ik het afgelopen jaar met veel plezier talloze Nachtwachten en features de wereld ingeslingerd, al mis ik het dagelijks rondhangen op de tofste redactie van Nederland stiekem nog steeds.

STELLETJE IDIOTEN

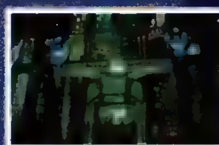
Ook al heb ik vanwege een vaste baan nu iets minder tijd om te schrijven voor PU; het is iets wat ik voor geen goud zou willen missen en waar ik altijd ruimte voor open laat in mijn agenda. Vooral de redactievergadering is elke maand weer iets om naar uit te kijken, met als hoogtepunt misschien wel de borrel in de TonTon Club, de arcadehal/kroeg in Amsterdam, eind vorig jaar.



Ik word gewoon ontzettend blij van die gasten en het doet me beseffen wat voor lucky bastard ik ben. We zijn een geweldig team, vol met idioten die precies snappen waar het eigenlijk allemaal om draait: het uitdragen van passie voor games!

WELCOME TO RAPTURE...

Dit is stiekem niet de eerste keer dat ik met tekst in de PU sta. In het 250ste nummer (oktober 2014) is het favoriete game moment van een PUmmunity-member genaamd 'Svenniewafel' te lezen: de openingsscène van BioShock, één van de beste games ooit gemaakt.



KIJKT...

Heel Netflix leeg! Alle goede series moeten gekeken worden! Met films ben ik niet zo bezig, maar ik heb een enorm zwak voor wat het brein van Wes Anderson voortbrengt. Mijn absolute favoriet: The Life Aquatic with Steve Zissou. Gaat dat zien!



NOSTALGIE?

In tegenstelling tot menig andere gastschrijver die mij in deze rubriek is voorgegaan, ben ik niet echt een verzamelaar. Zaken als collector's editions, figurines of andere goodies doen mij niet zoveel en wat de games zelf betreft, ben ik - op een paar mooie hoesjes na - zoveel mogelijk over op digitaal. Ik heb dan ook geen enorme collectie en retro gaming is niet aan mij besteed.

Tenminste, dat dacht ik altijd. Wegens gebrek aan tijd en overvloed aan backlog, hou ik mezelf liever bezig met games uit het hier en nu, maar ook ik blijk niet immuun voor nostalgische gevoelens. Zo vond ik laatst mijn oude Game Boy Advance SP en DS Lite terug, met daarbij een heel zooitje cartridges van klassiekers! Op het moment van schrijven zit ik weer helemaal in Metroid Fusion en als ik die uit heb, kan ik zo door naar Metroid: Zero Mission of Mario & Luigi: Superstar Saga. Ik blijf roepen dat we in een fantastische tijd leven en dat nostalgie onzin is, maar Hitman, Firewatch en Ratchet & Clank zullen nu toch echt effe moeten wijken voor wat oudere games. Samus heeft me nodig! ✖



TOKYO MIRAGE SESSION #FE



Als je nog nooit van Tokyo Mirage Session gehoord hebt, dan is dat niet zo heel raar. Maar wedden dat de naam Fire Emblem je wél bekend in de oren klinkt? Sam vertelt je wat die games met elkaar te maken hebben.



Het was begin 2013 toen er ineens een trailer naar buiten kwam van een game die toen nog simpelweg bekend stond als 'Shin Megami Tensei x Fire Emblem'. De trailer bestond slechts uit afbeeldingen van de populairste personages van de twee franchises, maar dat was genoeg om gamers wereldwijd belachelijk hyped te krijgen.
Volstrekt logisch ook: de Shin Megami Tensei reeks bestaat immers uit sfeervolle JRPG's (en doet qua verkoopcijfers slechts onder voor Final Fantasy en Dragon Quest) en Fire Emblem combineert middeleeuwse fantasy als geen ander met schaakachtige tactiek. Een huwelijk tussen die twee franchises? Pfffft, dat had een bron van ongelimiteerde mogelijkheden kunnen betekenen op het gebied van gestoorde fantasy/scifi-avonturen.
De wereldwijde teleurstelling was daarom ook bijna fysiek voelbaar toen er na een stilte van een jaar of twee opeens weer een trailer opdook van het spel... en 't er tot ieders afschuw uitzag als een dertien in een dozijn animegame. Los van een handjevol fantasievolle zwaarden en hier een daar een rondvliegende pegasus, leek er niets van het Fire Emblem gedeelte over te zijn gebleven. Maar ook van Shin Megami Tensei - dat bekend staat om z'n dungeon-crawling en het bevrienden van demonen (zie ook PURetro) - waren nauwelijks elementen terug te vinden.

Popster

De naam van het spel was officieel veranderd naar Tokyo Mirage Sessions #FE, en alles leek opeens in het teken te staan van Japanse tieners en, eh, popsterren.
Wat was er gaande? Het antwoord kregen we toen de game op tweede kerstdag 2015 in de Japanse winkels kwam te liggen. Tokyo Mirage Sessions #FE (TMS) is namelijk niet zozeer een crossover tussen genoemde franchises, maar een ode aan de hedendaagse Japanse populaire cultuur. Een ode waarbij gekozen is om enkele elementen uit zowel Fire Emblem als Shin Megami Tensei te gebruiken, aangezien die twee franchises precies weten te belichamen wat Japanse popcultuur is: een en al intense, gewelddadige, fantasievolle bombast. Japanse popcultuur is immers een aanval op je zintuigen, met z'n snelle muziek, felle kleuren, extreem gedetailleerde en flamboyante kleding, etc.

> "TOKYO MIRAGE SESSION IS EEN ODE AAN DE JAPANSE POPCULTUUR."

Creatief

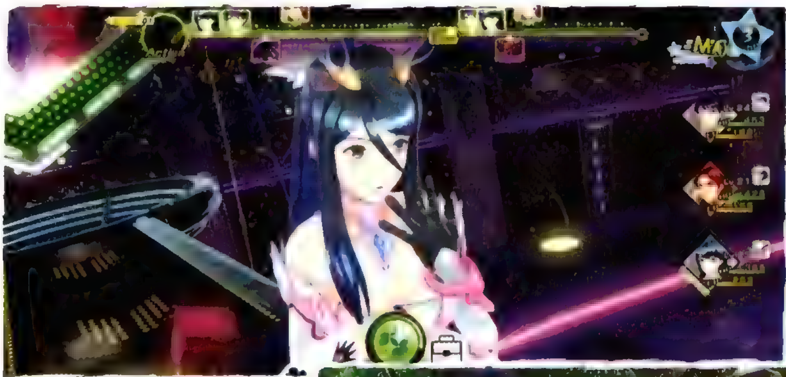
TMS draait om een groep jongeren die succesvol wil worden als 'idols' (Japanse popsterren) met als hoofdpersoon de student Itsuki, die een beetje in de wereld van de popmuziek wordt meegetrokken door z'n vrienden met sterallures.
Tokyo wordt op dat moment echter overspoeld door bovennatuurlijke wezens genaamd Mirages, en die lijken het vooral op onze muzikale helden gemunt te hebben. Wat blijkt: Mirages voeden zich met 'Performa': de creatieve energie die mensen in zich hebben.
Maar niet alle Mirages zijn kwaadaardig; enkelen blijken, jawel, bekende personages uit het Fire Emblem universum. Elke popster in spe wordt verbonden met een van deze personages. Zo gaat Itsuki een pact aan met Chrom (de hoofdrolspeler van Fire Emblem: Awakening). In ruil voor wat van hun Performa assisteren deze Fire Emblem Mirages de popsterren in hun strijd tegen de kwaadaardige Mirages, om zo Tokyo en de rest van de creatieve wereld te redden. Met de kracht van Fire Emblem achter zich, veranderen de popsterren in zogenaamde Mirage Masters: krachtige strijders wiens dans- en zangkwaliteiten ook daadwerkelijk van pas komen in de hitte van de strijd.

Handgetekend

Klinkt belachelijk, nietwaar? Dat is 't ook wel, maar de manier waarop TMS de aanstekelijke muziek en performances die met J-Pop geassocieerd worden weet te integreren in zowel het verhaal als de gameplay, is prijzenswaardig. Het zorgt in ieder geval voor een uiterst verfrissende insteek die de game een compleet eigen smoel geeft: het ene moment ben je tegen demonen aan het vechten uit de universa van Shin Megami Tensei en Fire Emblem, het andere moment ben je hard aan 't werk om 'the next big thing' te worden in de Japanse entertainmentindustrie, en soms doe je beide dingen tegelijk. Het is absurd. En awesome.











Dit wordt versterkt door het feit dat de hubwereld bestaat uit bijna perfect nagemaakte stukjes Tokyo, zoals de populaire stadswijk Shibuya, en ik kan je uit eigen ervaring zeggen dat TMS het gevoel van in Shibuya rondlopen perfect weet te creëren. Van de kleine winkeltjes tot de gigantische reclameborden: de wereld van TMS verkennen is pure verwennerij voor elke Japanofiel. De algehele presentatie van de game is sowieso om van te watertanden, met kleurrijke 3D-graphics die met een consistente framerate van je scherm afspatten en die afgewisseld worden met cutscenes die bestaan uit prachtige, handgetekende 2D anime scènes. Oh, en er is catchy J-Pop muziek. Heel veel catchy J-Pop muziek.

Synergie

Het grootste deel van de game speelt zich echter af in dungeons, en dat is waar de Shin Megami Tensei invloeden de kop opsteken. Dungeons bestaan uit gelaagde doolhoven met duidelijke, visuele thema's, en jij moet elke hoek verkennen, elke puzzel oplossen en elke kwaadaardige Mirage verslaan om er levend uit te komen.

Wanneer je een Mirage tegenkomt in zo'n dungeon, dan krijg je de optie om er effe met je zwaard op in te hakken om het gevecht met een voorsprongetje te beginnen. Vervolgens word je, zoals in veel andere JRPG's, in het gevecht gezogen, wat op traditionele turn-based wijze wegspeelt.

Ja, TMS werkt dus met menutjes ('val aan', 'speciale aanval', 'ren weg'...) maar de focus ligt op het strategisch inzicht die bij elke keuze komt kijken. Elke Mirage is namelijk kwetsbaar voor een bepaald element of wapensoort; dezelfde elementen en wapensoorten die ook in Fire Emblem terugkomen!

In Fire Emblem zijn bijvoorbeeld zwaarden goed tegen bijlen, die weer korte metten maken met lansen, die op hun beurt weer met gemak winnen van zwaarden. Er zijn veel van dit soort tactische gevechtsdriehoeken in de game te vinden en het werkt heerlijk met de verder traditionele Shin Megami Tensei gameplay. TMS weet die JRPG jeuk vervolgens helemaal goed te krabben wanneer de personages daarna ook nog eens fuseren met hun Fire Emblem Mirages om extreem krachtige en visueel indrukwekkende superaanvallen uit te voeren. Vettttt.

Sparen

Zoals ik al zei, is TMS dus een ode aan Japanse popcultuur. Dit is een JRPG waarin jonge popsterren met behulp van magische ridders uitgroeien tot krachtige halfgoden om zingend en dansend in hun ondergoed demonen te verslaan, waarna ze door Shibuya rennen om nieuwe outfits te kopen. Het is de meest Japanse shit die ik in jaren heb gezien... en ik heb behoorlijk wat Japanse shit gezien (positief bedoeld).

Het voornaamste probleem is dat de game zichzelf vanaf moment één geprofileerd heeft als een ultieme crossover tussen Fire Emblem en Shin Megami Tensei, en dat is TMS dus níet; de game speelt slechts even leentjebuur met personages en conventies van de twee franchises.

TMS wordt dus een product voor hen die het JRPG-genre al jarenlang een warm hart toedragen, die wekelijks anime kijken en die druk aan het sparen zijn om een keer naar Tokyo te gaan. Ben jij zo iemand? Dan schat ik dat jij deze zomer zeer aangenaam verrast gaat worden door de meest Japanse Wii U-exclusive sinds Xenoblade Chronicles X.

GECENSUREERDE VERSIE IN 'T WESTEN?



Tokyo Mirage Sessions #FE is een game die het volledig van z'n Japanse cultuur moet hebben. Daarom hebben ontwikkelaar Atlus en uitgever Nintendo terecht besloten om de game zo authentiek mogelijk uit te gaan brengen hier in het westen, wat onder andere inhoudt dat de personages in de game hun Japanse stemmen zullen behouden (uiteraard wel volledig Engels ondertiteld). Ondanks deze nadruk op authenticiteit lijkt het erop dat de game hier toch lichtjes gecensureerd zal worden, mede vanwege de enigszins seksueel getinte (en typisch Japanse) content. Het lijkt erop dat enkele decolletés met wat extra kleding verhuld zullen worden, en ook de leeftijd van een minderjarig vrouwelijk personage zal omhoog geschroefd worden naar achttien om de, eh, 'speciale' kleding die zij draagt tijdens haar optredens wat gepaster te maken.



PAPER MARIO: COLOR SPLASH



In Super Mario Sunshine moest Mario grote hoeveelheden verf opruimen om een verwoest tropisch eiland te restaureren. In Paper Mario: Color Splash moet hij een tropisch eiland redden door alles juist met verf te bekladden. Samuel denkt dat ie snapt wat Nintendo aan het doen is...

We gaan even terug naar november 2004. Ja, dat is zo'n elf en een half jaar geleden, en als er íets is waardoor ik me oud voel, dan is het wel 't feit dat die periode voor mij aanvoelt als slechts enkele jaartjes geleden. De tijd gaat veel te snel en ik ben ondertussen de dertig gepasseerd, en dat vind ik allemaal veel te eng, dames en heren.
Enfin: eind 2004 kwam de tweede Paper Mario game uit, The Thousand Year Door. Toen ik die game had uitgespeeld, riep ik tegen iedereen die het maar horen wilde dat The Thousand Year Door niet alleen een van de beste Mario games ooit gemaakt was, maar met gemak zelfs een van de beste titels in het gehele genre van de JRPG.
Anno 2016 sta ik daar nog altijd volledig achter, en als ik online fora mag geloven ben ik niet de enige.
The Thousand Year Door nam het even geweldige en subversieve Paper Mario, en schroefde elk sterk element extra hard op: de verrassend interactieve turn-based combat, de charismatische teamleden, de unieke en kleurrijke speelwereld, en de intelligente en postmoderne humor.





Elke gimmick - zoals de platheid van de titulaire held - werd toegepast als middel om de meer conventionele elementen van dit avontuur te versterken of een extra laag te geven; de gimmicks waren verder niet het doel of de focus van de game.

"DE WERELD OOGT ALS EEN KUNSTPROJECT DAT VOLLEDIG UIT KARTON EN PAPIER BESTAAT, WAARBIJ JE DE VOUWRANDEN EN LIJMRESTEN HAAST KUNT ZIEN ZITTEN."



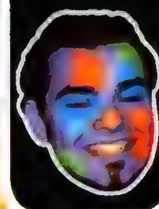
Ondanks alle gekkigheid was The Thousand Year Door in de essentie namelijk gewoon een échte JRPG; eentje die andere, vergelijkbaar kleurrijke games als Kingdom Hearts ver achter zich liet.

Stickers

Dit is precies de reden waarom de volgende twee Paper Mario titels een heel stuk minder goed ontvangen werden: men kreeg bij díe games het idee dat de gimmicks het doel werden, in plaats van slechts het middel.
Zo ruilde Super Paper Mario (2007, Wii) een substantieel deel van de RPG-elementen in voor een grotere nadruk op platformactie; iets waar men juist de normale Mario games voor speelde.
De grootste teleurstelling kwam echter in de vorm van Paper Mario: Sticker Star (3DS, 2012) dat enigszins teruggreep naar een traditioneler, turn-based vechtsysteem, maar de diepgang ervan inwisselde voor een sticker gimmick: elke aanval bestond uit een sticker die je slechts éénmaal kon gebruiken. Dit betekende in feite dat er weinig strategie meer bij het vechten kwam kijken, zolang je maar de juiste stickers had gevonden.
Toen Paper Mario: Color Splash in maart werd aangekondigd vroeg elke fan zich daarom ook maar één ding af: wordt dit vijfde deel weer een ouderwets geweldige JRPG zoals de eerste twee Paper Mario's, of wordt het een oppervlakkig, gimmicky vervolg, net als de láátste twee?

Inkleuren

De eerste indrukken zijn helaas niet ál te hoopvol, want vooral het vechtsysteem lijkt een evolutie te zijn van de sticker gimmick uit Sticker Star, in plaats









STICKER STAR WAS STIEKEM BEST OKAY



Ondanks de wereldwijde teleurstelling omtrent het op stickers gebaseerde vechtsysteem, was Sticker Star in z'n geheel verder eigenlijk best wel tof, hoor! De game bevatte in de tweede helft zelfs een level dat wellicht de beste is in de hele serie: The Enigmansion. Dit level bestaat uit een groot spookhuis waarin Mario op zoek moet naar papieren spoken (als knipoog naar Luigi's Mansion).

Het level was allesbehalve lineair, bevatte veel geheimen en visuele grappen, en wist een gevoel van mysterie en avontuur op te roepen die de serie niet meer had gekend sinds, jawel, The Thousand Year Door. Hopelijk bestaat Color Splash voornamelijk uit soortgelijk geïnspireerde momenten!

van de verslavende, timing-gerichte combat uit The Thousand Year Door.

In Color Splash worden aanvallen namelijk uitgevoerd met spelkaarten, die ingezet kunnen worden nadat ze door Mario zijn ingekleurd. Extra krachtige kaarten vereisen meer verf om in te kleuren, en dat is waar het tactische aspect deze keer bij komt kijken: het managen van je verf. Dit verandert echter niet dat de aanvallen van Mario, net als bij Sticker Star, gelimiteerd worden door de sticke... eh, kaarten die op dat moment beschikbaar zijn. En dat is zonde.

Het lijkt er deze keer echter wél op dat Mario z'n kaarten na gebruik niet meteen kwijt is (zoals bij de stickers dus wél het geval was) maar dat ze weer terug in het pak worden geschud, wat een van de voornaamste kritiekpunten rondom Sticker Star dus in één klap teniet zou doen. Nintendo heeft de details rondom het vechtsysteem echter nog niet bevestigd, dus of het de matige combat van Sticker Star zal ontstijgen, is nog koffiedik kijken.

Zelfbewust

Het vechtsysteem is echter maar één onderdeel van wat de Paper Mario games zo speelbaar maakt, en het lijkt erop dat de overige elementen wél ouderwets goed uitgewerkt zullen worden.

Zo lijkt het verhaal een slim bedacht excuus om de typische Paper Mario-achtige humor goed uit de verf (sorry) te laten komen. Mario en Peach reizen namelijk af naar het kleurrijke, paradijselijke Prism Island om te ontdekken dat Shy Guys de kleur uit het eiland aan het onttrekken zijn. Dit leidt tot hilarische situaties waarbij bijvoorbeeld een Shy Guy met een rietje alle kleur uit een Toad aan het zuigen is, wiens papieren omhulsel vervolgens op heerlijk overdreven en dramatische wijze als een leeg A4'tje op de grond valt. Ja, zelfs als Nintendo een moord laat zien, is het alsnog hartverwarmend schattig.

Het is vervolgens aan Mario om met z'n nieuwe Paint Hammer kleur terug te brengen naar het eiland, door de verf letterlijk overal tegenaan te rammen. Deze verf is afkomstig van Mario's nieuwste vriend: een magische, zwevende, zelfbewuste emmer met ogen, waarvan de naam helaas nog niet bekend is. Ja, het lijkt erop dat Color Splash in ieder geval wél de memorabele personages en onvergetelijke, gelaagde humor zal bevatten waar het klassieke The Thousand Year Door deels om geprezen werd, en dat vult mijn hart toch wel met hoop.

Karton

Niet geheel onbelangrijk is ook het feit dat Color Splash geen concessies hoeft te doen aan de gelimiteerde paardenkracht van de 3DS, maar de volledige potentie van de Wii U kan benutten. De game ziet er dan ook nu al prachtig uit. De wereld oogt als een handgemaakt kunstproject dat volledig uit karton en papier bestaat, waarbij je de vouwranden en lijmresten haast kunt zien zitten. Een beetje zoals Tearaway Unfolded dus, maar dan minder geforceerd en inclusief de charme waar Nintendo en Paper Mario bekend om staan.

Al met al kijk ik dus met een positief gevoel uit naar Color Splash, zelfs áls het vechtsysteem flinterdun (wederom sorry) blijkt te zijn. Dat we nooit meer een JRPG zullen krijgen die zo origineel, hilarisch en verslavend was als The Thousand Year Door, is iets wat ik immers al jaren geleden geaccepteerd heb.

Dat is dan wel weer mooi aan ouder worden: het groeiende besef dat vroeger inderdaad alles beter was, verdomme. ●





MONSTER HUNTER G

Jurjen vindt zijn telefoon en tablet prima timekillers, maar de echte grote game avonturen beleeft hij buitenshuis toch vooral op zijn 3DS. Nu hij Fire Emblem Fates heeft uitgespeeld, blikt hij alweer reikhalzend vooruit naar het volgende grote handheld avontuur: de nieuwe Monster Hunter.

PREVIEW

3DS



Monster Hunter X (die X spreek je uit als 'Cross') verscheen op 28 november 2015 in Japan. Daar werd ie in een maandje ruim drie miljoen keer verkocht. Zo'n vaart zal het in Nederland vast niet lopen, wanneer de game hier komende zomer onder de naam Monster Hunter Generations verschijnt. Ik denk dat Nintendo Benelux al blij is als de game hier driedúízend keer wordt verkocht.

Ik ken zelf ook nog geen drie mensen die net als ik reikhalzend uitkijken naar de release. Terwijl de Monster Hunter titels toch geweldig grote, heerlijk avontuurlijke, bijzonder diepgaande, hoogst gevarieerde en lekker uitdagende games zijn, die ook op het gebied van graphics en geluid zo'n beetje het beste leveren wat je tegenwoordig op een handheld kunt krijgen. En nu Dark Souls zo populair is, zal de complexiteit, trage manier van vechten, omslachtige gameplay en hoge moeilijkheidsgraad van de Monster Hunter games toch ook geen obstakel meer zijn?



weetje - weetje

Als je op een New Nintendo 3DS speelt, kun je de camera bewegen met de C-stick en Hunter Arts toewijzen aan de ZL- en ZR-knoppen.

Poezen

Mocht je toch een beetje terugschrikken voor de complexiteit en hoge moeilijkheidsgraad van de Monster Hunter games, dan kan ik je geruststellen: er is dit keer een spelstand die nieuwkomers soepel als een aal in een, eh, bak verse kippenlevertjes het Monster Hunter universum laat binnenglijden. De Prowler Mode. Waarin je met poezen speelt.

Als ervaren Monster Hunter ken je ze wel, de Felynes, katachtige wezens die al een tijdje als helpertjes in de Monster Hunter games dienstdoen. In Generations kun je voor het eerst zo'n huppelpoes besturen, en ermee op jacht gaan. En ja, dat ziet er superschattig uit. Maar zo'n speelbare Felyne gaat verder dan het esthetische aspect. Veel verder. Om te beginnen hebben de beesten eindeloos veel energie, dus hoef je geen steaks te bakken om hun stamina aan te vullen. Daarnaast beschikken ze standaard over eikels die twee keer hun leven herstellen en gebruiken ze geen potions, dus die hoef je ook niet mee te brengen.

Felynes zijn uitstekende verzamelaars, ze rapen twee keer zo snel spulletjes op als hunters, en hebben daar geen pikhouwelen of ander gereedschap voor nodig. Tenslotte hebben ze ook nog eens de mogelijkheid onder de grond te bewegen, waar ze onkwetsbaar zijn - perfect om uit een penibele situatie te ontsnappen.

Minder omslachtig

Dat je als Felyne niet met steaks, potions en pikhouwelen in de weer moet, maakt



Zoiets zoek ik nou voor als m'n vrouw weer eens biefstuk heeft gebakken.



weetje - weetje

Om te vieren dat de geweldige, Zelda-achtige game Okami tien jaar geleden verscheen, heeft Capcom een Amaterasu kostuum toegevoegd aan de Westerse versie van Monster Hunter Generations. Dit kostuum is alleen geschikt voor een Felyne. Oftewel: dit hondenpak kun je alleen dragen als je een poes bent. Mauw.

ENERATIONS



Mensen die dit een leuk monster vinden, moet ik effe waarschuwen: ze zijn heel moeilijk zindelijk te krijgen.

de ervaring een stuk minder omslachtig en gewoon erg... anders, dan wanneer je een gebruikelijke hunter kiest.
Toch zijn alle missies die je met een gewone hunter kunt spelen ook voor Felynes beschikbaar, zowel in de single- als multiplayer. Daarnaast zijn er speciale missies die je alleen als Felynes kunt voltooien. Dus ook als ervaren jager heb je genoeg reden het avontuur eens als zo'n katachtige aan te gaan.

"Ik gun ieder gamend mens dit genoegen."

Het grote nadeel van zo'n Felyne is echter zijn/haar gebrek aan kracht. Daarom zullen de meeste jagers de Felynes vooral in het begin van het spel en voor verzamelmissies gebruiken.
Toch, als je wil, is de complete game met zo'n Felyne te doorlopen en kun je met zo'n schattig poesje wel degelijk de allergrootste monsters vellen. Dus ook de vier flagship monsters Astalos (een flying wyvern), Gammoth (een fanged beast), Mizutsune (een leviathan) en Glavenus (een brute wyvern).

Hunter Styles

Elk van de vier baasmonsters bedreigt een dorp dat al eerder in de Monster Hunter serie is verschenen: Kokoto Village, Pokke Village, Yukumo Village en Bherna. Ook veel andere omgevingen en monsters uit eerdere delen keren (in aangepaste vorm) terug, wat een beetje het achtervoegsel Generations verklaart: deze game wil een soort viering zijn van verschillende generaties Monster Hunter games.
Teleurstellend voor de Monster Hunter veteranen is misschien dat er dit keer geen nieuw wapentype wordt geïntroduceerd (het blijven er dus veertien), maar wat mij betreft wordt dat ruimschoots goedgemaakt door de speelbare Felynes en twee andere toevoegingen: Hunter Styles en Hunter Arts.
De vier Hunter Styles laten je de veertien wapentypen op heel verschillende manieren gebruiken met specifieke movesets; als je voor de aerial style hebt gekozen, gebruik je bijvoorbeeld veel sprongaanvallen.
De Hunter Arts zijn een soort special moves (aanvallen, ontwijkende manoeuvres, buffs) die je kunt uitvoeren wanneer het bijbehorende balkje ver genoeg is gevuld. Alle arts zijn in alle styles te gebruiken.
Tel daarbij de gebruikelijke, verregaande mogelijkheden om je hunter aan te kleden met allerlei pantsers en kledingstukken, en je krijgt de meest customizable Monster Hunter ervaring tot nu toe.

Maniakale oude man

Wanneer je niks hebt met dat Monster Hunter gedoe en dit artikel alleen maar door hebt gelezen omdat je in 2026 door een maniakale oude man bent opgesloten in een kelder waar verder alleen wat versleten sokken en deze tien jaar oude Power Unlimited ligt (en je die sokken al had uitgerafeld om van de draden een grappig konijntje te vingerhaken), zal je je nu waarschijnlijk nog steeds niet geroepen voelen om deze Generations meteen na je bevrijding in huis te halen, mocht de game überhaupt nog te krijgen zijn in 2026.
Maar als je gewoon in 2016 leeft en altijd al eens aan dat Monster Hunter gedoe had willen beginnen, dan is de verschijning van Generations hét moment om dat goede voornemen eens te verwezenlijken. Want ik gun ieder gamend mens dat genoegen.
Gewoon beginnen met zo'n Felyne. Mocht het je na zo'n vijftig uur alsnog te pittig worden, dan kun je je altijd nog verdiepen in de werkwijze van een menselijke hunter.
Natuurlijk gaat Monster Hunter hier nooit een miljoenenhit worden, maar hopelijk heb ik met dit schrijven toch weer drie mensen overgehaald de geneugten van de monsterjacht eens te proeven. ★

weetje • weetje
Wanneer er een spelbestand van Monster Hunter 4 Ultimate op je 3DS staat, krijg je een bonuspakket met o.a. exclusieve Palico pantsers.


Dit monster noemen ze in Japan 'Kurinmama'. Dat laat zich nog het best vertalen als schoonmoeder.



Als je dat beest in brand steekt, krijg je een afgrijselijk geluid te horen. Stel je zoiets voor als Frans Duits die het Spaans benauwd krijgt...

weetje • weetje
De zogenaamde collaboration content bevat kostuums en wapens uit Fire Emblem en andere games.



VERWACHTING ***JURJEN:***
Generations levert alles wat monsterjagen leuk maakt, en voegt daar genoeg dingen aan toe om je toch weer het gevoel te geven dat je iets nieuws speelt. Met name de optie om als Felyne te spelen, doet in dat opzicht zijn werk.

- \+ Supergrote game boordevol content.
- \+ Spelen als een Felyne is leuk en écht anders.
- − Werkelijke vernieuwing hoef je niet te verwachten.
- − Er had van mij nog wel een lekker gek nieuw wapentype bij gemogen.

3DS
ACTION ADVENTURE
CAPCOM / NINTENDO
ZOMER 2016

MAFIA III

Waarom voelen mensen zich toch zo aangetrokken tot de maffia? Het is in feite toch niet veel meer dan een Italiaanse studentenvereniging met nogal extreme ontgroeningsrituelen? Wouter weet het antwoord, al heeft ie nooit bij een ballencorps gezeten. Mafia III heeft deze kennis voor hem bevestigd.



The Godfather is een van de beste films ooit gemaakt. Er zijn weinig mensen die nog nooit van Al Capone hebben gehoord. Die asshole-taxichauffeurs in Amsterdam worden de taxi-maffia genoemd. Rusland heeft z'n eigen maffia, evenals Griekenland, Mexico en Albanië, en de Yakuza en de Triad zijn de namen voor respectievelijk de Japanse en de Chinese maffia... Het is eigenlijk dé benaming voor georganiseerde misdaad geworden.

De maffia (in het Italiaans 'mafia', maar ook bekend als de Cosa Nostra en Camorra) is nauwelijks weg te denken uit onze wereld, een soort van overal aanwezig duistere zijde van de samenleving. En ja, mensen voelen zich nou eenmaal aangetrokken tot de duisternis, dus is het geen wonder dat er een derde game genaamd Mafia uit gaat komen..

This is the sixties

Het hoofdpersonage van Mafia III, Lincoln Clay, rijdt in een brute, zwarte musclecar van een fantasiemerk (Samson Drifter vertelt een factsheet mij), terwijl op de radio de altijd aangename klanken van Creedence Clearwater Revival klinken. Born on the Bayou is een fucking awesome nummer en daarmee stip ik gelijk een van de grootste voordelen aan van het jaar waarin de game zich afspeelt (1968): de tunes. Denk aan Paint it Black van de Rolling Stones, House of the Rising Son van The Animals en On The Road Again van Canned Heat. De beste hippie-shit, trippy gemixt met stoer.

Wat betreft muziek was '68 dus prima, maar het was eveneens het jaar waarin het Tet Offensief in Vietnam begon en mensen in Amerika gingen beseffen hoe kut hun overheid is, waarna ze in verzet kwamen... met hippie-pacifisme. In 1968 werden Martin Luther King en Robert Kennedy vermoord, maar draaiden in de bioscopen ook het fantastische Rosemary's Baby en 2001: A Space Odyssey. Aan de ene kant was er angst en onzekerheid, aan de andere kant waren er hallucinerende drugs om dat te vergeten. Vraag maar aan je (groot)ouders hoe het zat. Misschien kunnen ze zich nog iets herinneren van tussen de LSD-trips door.

Mensen in New Bordeaux, de stad waar Mafia III zich afspeelt, noemen elkaar 'cat',



dragen kleurrijke, strakke bloesjes, korte rokjes en dansen met voorbedachte pasjes. Lincoln Clay wordt regelmatig 'nigger' genoemd, want destijds waren mensen veel openlijker racistisch dan nu. Vooralsnog lijkt Mafia III dus weer net zo tijdperkgetrouw als het vorige deel, en dat is een goed ding.

Kratos Clay

Clay is pissed off, een razernij vergelijkbaar met die van Kratos, en dat komt niet (alleen) omdat hij jarenlang in die afschuwelijke Vietnamoorlog heeft gevochten. Nee, het is vooral vanwege het feit dat z'n surrogaatfamilie, de 'Black Mob', volledig van de kaart is geveegd door de Italiaanse maffia. Je bent dus geen lid van de maffia in dit derde deel, maar je neemt het tegen ze op in een (aanvankelijk) vrij simpel wraakverhaaltje.



Daarbij neemt Clay het op New Orleans gebaseerde New Bordeaux stukje bij beetje, racket voor racket en stadsdeel voor stadsdeel, over van de Cosa Nostra. Dat gebeurt sandboxstijl (Mafia II was veel meer lineair) in een stad vol collectibles, side-missions en nog veel meer aanlokkelijke icoontjes op de grote kaart. Elk district van de stad kent een bepaalde racket, oftewel een illegale praktijk die de maffia daar bedrijft, en deze worden

"Hebben we niet allemaal wel eens een hele organisatie van brallende ballen willen mollen?"

geleid door verschillende luitenants en een uiteindelijke eindbaas.
Veel van de missies die ik gedaan heb in het Downtown gedeelte van New Bordeaux zorgen er niet alleen voor dat de eindmissie van het district ontgrendeld wordt, maar ook dat de moeilijkheidsgraad van deze zogenaamde Hideout steeds verder afneemt. Doe je genoeg activiteiten in Downtown, dan krijgen de gangsters in de Hideout bijvoorbeeld minder sterke wapens, of vermindert het aantal baddies simpelweg. En dat blijkt geen overbodige luxe, want de laatste missie van het district is verre van een walk in the park!

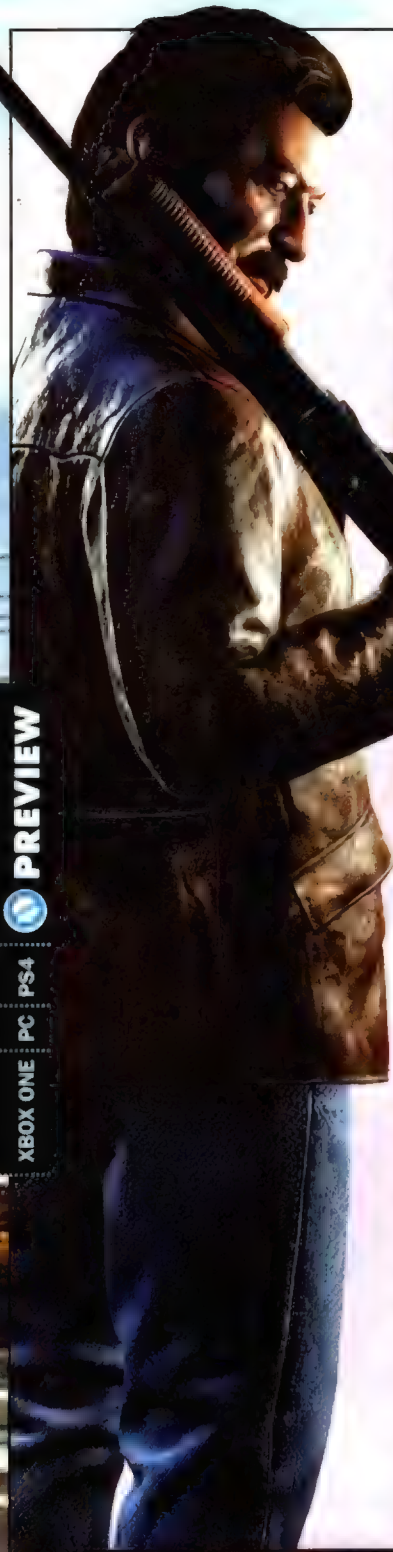
Herrie in de Hideout

Eenmaal aangekomen bij de laatste missie van het district, op het bouwter- »

HANGAR 13

De ontwikkelaar van Mafia III is een gloednieuwe studio onder leiding van Haden Blackman, een veteraan in de industrie die vooral aan Star Wars titels heeft gewerkt (Force Unleashed, Galaxies, Jedi Starfighter) en veel comics heeft geschreven. En er werken daar nog meer comic schrijvers, zoals lead writer Bill Harms die eerder aan de InFamous games heeft gewerkt. Tijdens mijn speelsessie werd ik vergezeld door Andrew Wilson, de executive producer van de studio en vooral trots op zijn werk aan Splinter Cell: Blacklist.
Genoeg talent dus, daar in San Francisco, maar ondertussen is 2K Czech, de ontwikkelaar van de vorige delen in de serie, ook nog steeds betrokken bij de game, vooral wat betreft het maken van de cutscenes.


Soms is werken bij de maffia gewoon een kantoorbaan.





» rein waar Hideout Boss Jimmy Cavar zich bevindt, moet ik beslissen hoe ik dit varkentje ga wassen. Naar binnen rennen door het hek aan de voorkant is te lomp, zelfs voor mij, dus pick ik een lock aan de achterkant van het terrein en sluip naar binnen. Deze stealthy benadering is misschien wat minder primitief dan Rambo-stijl te werk gaan, maar als ik m'n kills in m'n wapenwiel op dodelijk zet, is Clay alsnog bijzonder onsubtiel als hij z'n legermes in voorhoofden plant. Ondanks dat ik sneaky maffioso van kant maak en daarnaast m'n pistool met demper gebruik, word ik alsnog ontdekt en slaat een zogenaamde 'squealer' alarm en trommelt versterking op. De site stroomt vol met een blik versche, slicke criminelen en ondanks dat ik bel voor versterking (Clay heeft een voor die tijd nogal futuristisch oortje in z'n, ehm... oor, waarmee hij allerlei diensten in kan schakelen, zoals een valet die auto's naar je toebrengt en een team van drie hitmen), word ik alsnog doodgeschoten. Dat was poging 1.

In poging 2 sneak ik naar een plek bovenin het gebouw dat in de steigers staat, en beland op een locatie die is aangegeven als een sniper spot. Er ligt ook een sniper rifle, maar echt veel overzicht heb ik er niet. Er komt weer versterking en ik ben weer dood.

"Geen zorgen", zegt de aanwezige Hangar 13 dude, executive producer Andrew Wilson, "het is nog niemand gelukt in minder dan drie pogingen."

Met genoeg stealth, inzet van een tweetal hulpteams en regelmatig gebruik van m'n, eh... Gangster View - waar vijanden rood mee oplichten - maak ik de baas van de Hideout af.

Het coversysteem werkt nog niet perfect, het feit dat je door muren heen kunt kijken, breekt de '68-sfeer nogal en het is een beetje wennen dat je maar één handpistool plus één rifle mee kunt nemen naast je uitrusting van granaten en medikits, maar de gameplay in Mafia III is redelijk solide en fun. Hoewel de game pas echt interessant wordt op het moment dat ik de Hideout heb geklaard...




Ik vind Maffinee eigenlijk een veel betere naam voor die schoften.

Macht verdelen

Lincoln Clay staat er niet alleen voor in z'n strijd met de Mafia om de heerschappij in New Bordeaux. De beul van een Vietnam veteraan heeft drie luitenants (die elk weer hun eigen luitenant hebben) direct onder hem werken: de Ierse Thomas Burke, compleet met fout shirt en dito hoofd. Swingy, sassy Cassandra, die een beetje op Jada Pinkett Smith lijkt. En Vito Scaletta, de maffioso uit Mafia II die verbannen is uit Empire Bay.

Clay moet zijn macht, de ver-

overde Hideouts, rackets en districten verdelen onder deze hulpjes. Of, beter gezegd, hij kán dat doen. Hier komt namelijk een nieuw ding in de Mafia franchise om de hoek kijken: keuzevrijheid en daarbij directe invloed op de verhaallijn. Op het moment dat ik de Hideout overneem, krijg ik namelijk de keuze aan wie ik deze racket wil schenken: Cassandra, Vito of Burke. Elke keuze heeft specifieke voordelen, zoals de wapens die je erbij krijgt, de hoeveelheid geld die binnenkomt en bepaalde diensten.
Maar het interessantste is het effect dat deze keuzes hebben op je relatie met de drie luitenants... Zo geef ik de Caver Construction Site Hideout aan Vito... Maar al snel wordt deze keuze tenietgedaan, want als



SAN MOTHERFUCKING FRANCISCO

Voor Mafia III ging ik voor de tweede keer in m'n leven naar San Francisco, een prachtige stad in Californië alwaar de ontwikkelaar Hangar 13 gevestigd is in een grote (jawel) hangar van 2K. Maar ondanks dat ik tijdens m'n vorige bezoek aan deze stad tevreden rond had gesnord op een Segway en het Fisherman's Warf gedeelte van de stad goed had bekeken, was ik nog zo onwetend als een Jon Snow over de magnitude van de awesomeness van San Fran. Samen met cameradude Jurjen heb ik dit keer zo'n vijftig kilometer door de stad gewandeld en ge-Uberd, wat een daadwerkelijk oogverblindend mooi game/reisverslag heeft opgeleverd.
Check het onmiddellijk op pu.nlSanFranenMafia3



je uiteindelijk een compleet district overneemt in Mafia III, begint er een belangrijke cutscene waarin Clay en z'n luitenants aan tafel zitten. Op dat moment zijn Cassandra, Vito en Burke al in een bepaalde gemoedstoestand, afhankelijk van hoe jij ze eerder in de game behandeld hebt. Bij mij is Vito redelijk in z'n sas, aangezien hij net de Cavar Construction Site van me gekregen heeft, is Cassandra helemaal tevreden omdat ze vóór mijn speelsessie al bepaalde assets heeft gehad, en is Burke de geslagen, zeer grumpy hond. De man ain't got nothing. Nu rest mij de beslissing: aan wie geef ik het hele district? Dus inclusief de al aan Vito gegeven Construction Site? Omdat ik Cassandra het minst irritant vind van de drie, simpelweg omdat ze het minst te klagen heeft, maak ik haar een blije Haïtiaan. Nu begint Burke helemaal te steigeren en is Vito ook niet meer zo blij met klei... eh, Clay, aangezien de man z'n construction racket kwijt is! Clay vindt echter dat ze zich niet moeten aanstellen en ze hun persoonlijke gevoelens en business niet met elkaar moet verwarren. En met Clay wil je niet fucken...

New Age of the Mob

Met Mafia III breekt er, zoals het nu lijkt, een interessant nieuw tijdperk aan voor de serie. Er is aardig wat aan de formule veranderd ten opzichte van deel 2, iets waar elke troll op het internetz wel een mening over zal hebben, maar hoogstwaarschijnlijk was alléén een nieuwe setting en protagonist toch niet genoeg geweest. Dat we het nu opnemen tégen de maffia in een vertakkende verhaallijn, is wat mij betreft een interessante nieuwe wending die de serie prima kan gebruiken. Hebben we niet allemaal weleens een hele organisatie van brallende ballen willen mollen? ★





Wat is het favoriete broodje van gasten die voor de maffia schulden incasseren?
Broodje gebroken beenham. (ondersteboven gedrukt)

VERWACHTING WOUTER:
Veel schokkend nieuwe dingen doet Mafia III niet, maar het feit dat het full-on sandbox is en dat het een vertakkende verhaallijn kent, is al reden genoeg om mafianboys gehyped te laten worden.

- + Mafia goes free roaming.
- + Het verhaal beïnvloeden middels de drie luitenants.
- + De sixties zijn vet...
- – ...maar ze konden toen nog niet door muren kijken en een telefoon paste niet in je oor.

INFO
OPEN WORLD GAME
HANGAR 13 / 2K GAMES
7 OKTOBER 2016

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DOOM GRIJPT JE BIJ DE BALLEN, LAAT JE EFFE OP ADEM KOMEN, WAARNA HET JE SCROTUM MET ÉÉN FERME KNEEP VERPLETTERT.



Graddus schrijft soms zinnen waar je bijna fysiek pijn van krijgt...

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MOCHT JE ROLLERCOASTER TYCOON WORLD IN DE WINKEL ZIEN LIGGEN, DOE MIJ DAN EEN PLEZIER EN DRAAI ER EEN SAPPIGE DROL OP."



Tjeerd schrijft soms zinnen die je meteen voor je ziet...

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



FLORIAN

Florian schrijft wellicht niet de meeste verhalen voor het magazine, maar hij doet vermoedelijk meer voor PU dan menigeen denkt.
Zo is hij bijvoorbeeld elke dinsdagavond met Tjeerd te gast in The Game Room op SLAM!FM en ook op PU.nl heeft hij z'n eigen rubriek (ook weer met Tjeerd) in de vorm van De Hardwarehoek. Maar waar hij door iedereen vooral om gewaardeerd wordt, is (naast zijn onverwoestbaar goede humeur) het feit dat hij altijd voor iedereen klaarstaat. Is er een perstripje één dag op en neer naar Schubbenkutterveen voor de DLC van Tetris? Check!
Moet er bij een van de redacteuren iets op PC-gebied geïnstalleerd worden? Check.
Kan er niemand gevonden worden om z'n gezicht te laten zien op een of andere beurs? Check!
Volgende maand gaat Floor he-le-maal knallen met z'n nieuwe virtual reality brillen, maar nu is ie alvast onze Speciale Redacteur van de Maand, en daar is niks virtueels aan!

REVIEWS

IN DIT NUMMER

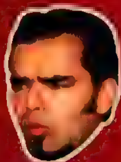
OOK GESPEELD

ALIENATION
ALIENS & PINBALL
ANGRY BIRDS ACTION!
HITMAN EPISODE 2: SAPIENZA
KING'S QUEST CHAPTER 3: ONE'S UP ONE A CLIMB
VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED
LIEVE OMA
LOST REAVERS
NITROPLUS BLASTERZ: HEROINES INFINITE DUEL
SEVERED
SPEEDRUNNERS
STEPHEN'S SAUSAGE ROLL

TOP TIEN

POLITICI IN GAMES DIE EEN BETERE PRESIDENT ZOUDEN ZIJN DAN DONALD TRUMP

Op dit moment is het nog steeds mogelijk dat Donald Trump de volgende president van de Verenigde Staten wordt. Zo te lezen is onze Sam geen grote fan van 'The Donald'.



10 DE MS PAINT-VERSIE VAN DONALD TRUMP (THE APPRENTICE - 2003)

In de tv-show The Apprentice moesten managers in spé klusjes doen om zich te bewijzen aan mediamagnaat Donald Trump. In de gelijknamige PC-game vertaalt zich dat naar waardeloze minigames die in MS Paint getekend lijken. Deze platte, digitale versie van Trump zou echter een betere president zijn dan de echte. Vooral omdat hij een stuk minder praat.



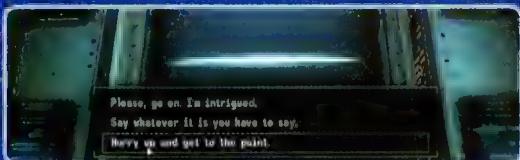
9 BILL TAGGART (DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - 2011)

Deze charismatische leider van het Humanity Front heeft een achtergrond in de psychiatrie én een zeteltje in de enige echte Illuminati. Nee, hij is niet helemaal kosjer, maar zijn intelligentie én bezorgdheid over de toekomst van de mens, maken hem tot een véél betere presidentskandidaat dan Donald Trump.



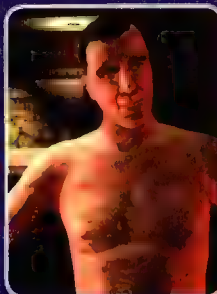
8 PRESIDENT JOHN HENRY EDEN (FALLOUT 3 - 2008)

Spoiler alert: deze 'president' is geen mens, maar A.I. in een supercomputer (gebaseerd op de persoonlijkheden van alle Amerikaanse presidenten) die de mutanten wil doden door de watervoorraad te besmetten. Eden zou in het huidige Amerika een prima president zijn, alleen al vanwege het feit dat computers pragmatisch, consistent en onbevooroordeeld zijn. En weet je wie dat niet is...?.



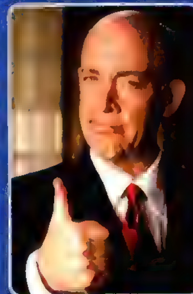
7 CONGRESLID THOMAS STUBB (GTA V: THE LOST & THE DAMNED - 2009)

"Ik ben een politicus. Ik ben cynisch. Ik wil dat mensen mij aardig vinden zodat ze op me stemmen. Ik wil dat ze op me stemmen zodat ik me wat beter over mezelf kan voelen wanneer ik in de spiegel kijk." Evenals Donald Trump is Thomas Stubb een corrupte, oppervlakkige, egoïstische klootzak... maar Stubb geeft 't tenminste toe.



6 PRESIDENT HOWARD ACKERMAN (C&C: RED ALERT 3 - 2008)

Net als Donald Trump is Howard Ackerman een racist en xenofoob. Het verschil zit 'm in het feit dat Ackerman cool is met z'n Mexicaanse zuiderburen; hij haat slechts de Russen. In tegenstelling tot Trump is Ackerman desondanks sympathiek; waarschijnlijk omdat ie gespeeld wordt door de geniale J.K. Simmons.



5 THE PROTAGONIST (SAINTS ROW IV - 2013)

De leider van de Saints wordt in Saints Row IV de president van de VS, om vervolgens de wereld te redden van het buitenaardse ras Zin. Een president die niet lult, maar handelt. Vooral als die handeling een ander in de kloten schoppen betreft. Trump zie ik ons daarentegen nooit redden van een alien invasie. Sterker nog, ik vermoed dat zijn toupet een alien is.





4 GEORGE SEARS/SOLIDUS SNAKE (MGS 2: SONS OF LIBERTY - 2001)

Sears (beter bekend als Solidus) is een genetisch perfecte kopie van de legendarische soldaat Big Boss, en wordt uiteindelijk de 43e president van de VS. Ik hoef jullie niet uit te leggen dat ik meer vertrouwen heb in de perfecte kloon van Big Boss dan in Donald 'ik verkoop ook biefstuk met m'n naam erop' Trump.

3 SENATOR STEVEN ARMSTRONG (METAL GEAR RISING: REVENGEANCE - 2013)

Deze Schwarzenegger-achtige senator wil Amerika weer machtig maken door een nieuwe wereldoorlog te ontketenen. Klinkt verschrikkelijk, maar oorlog is inderdaad altijd goed geweest voor de economie van de VS. Trump wil een muur bouwen tussen de VS en Mexico; Armstrong wil kont schoppen met een reusachtige Metal Gear en 'nanomachines, son'. Ik stem op Armstrong.



2 BURGEMEESTER MIKE HAGGAR (FINAL FIGHT - 1989)

Mike Haggar is zo mannelijk dat hij geen shirt nodig heeft. Hij is zo geweldig dat hij z'n Tom Selleck snor beter kan hebben dan Tom Selleck. Deze baas heeft als burgemeester van Metro City besloten om de criminele Mad Gear bende bijna volledig in z'n eentje op te doeken. Een man die zoveel passie, energie en zelfopoffering voor z'n stad kan opbrengen... ja, die wil je als president.



1 PRESIDENT MICHAEL WILSON (METAL WOLF CHAOS - 2004)

Voordat FromSoftware bekend werd met Dark Souls, maakten ze de belachelijk vette shooter Metal Wolf Chaos. Daarin speel je president Michael Wilson, die het opneemt tegen de terroristische krachten van zijn corrupte vice-president... in een gigantische mecha genaamd Metal Wolf. Ja, Wilson is niet alleen beter dan Donald Trump, hij is beter dan elke politicus op de aardkloot!

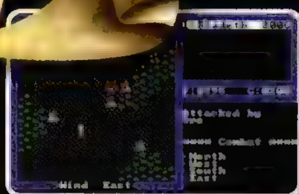


Religie in Gaming

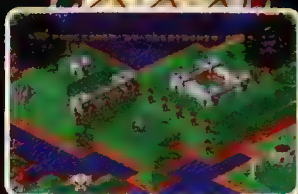
Halleluja h!

"Dank U, God, voor deze nieuwe PU. En dank U voor het bestaan van PURetro, waarin we elke maand weer een belangrijk onderwerp uit de wereld van gaming onder de loep nemen. En dank U voor Samuel, die niet alleen extreem intelligent is, maar ook heel erg sterk en sexy en mannelijk, enzo. Amen."

Van Ultima IV tot BioShock Infinite



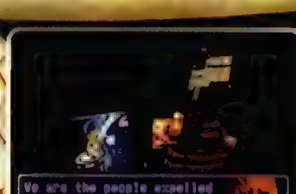
Ultima IV: Quest of the Avatar (1985)
Ultima IV wordt gezien als de eerste RPG waarin het doel iets compleet anders is dan het verslaan van het kwaad. In deze game speel je namelijk een Christus-achtige messias (de Avatar) die zijn eigen religie begint en de Acht Deugden ervan belichaamt door goede daden te verrichten tijdens zijn reizen. Religie als kern van de gameplay? Geniaal.



Populous (1989)
De allereerste 'god game' mag in dit lijstje niet ontbreken. In Populous speel je namelijk zelf een god, met de krachten om bijvoorbeeld het landschap naar je hand te zetten en daarmee meer volgers te vergaren. De game was revolutionair en wist een heel subgenre te creëren. From Dust (2011) van Ubisoft is bijvoorbeeld direct geïnspireerd door Molyneux z'n klassieker.



Bible Adventures (1990)
Bible Adventures is een van de onbekendste videogames ooit gemaakt, mede vanwege het feit dat deze NES game uitsluitend te koop was via christelijke (boek)winkels. De game bevat de minigames Noah's Ark, Baby Moses en David & Goliath, breekt de levels op met Bijbelverzen en speelt als een eentonige kloon van Super Mario Bros. 2.



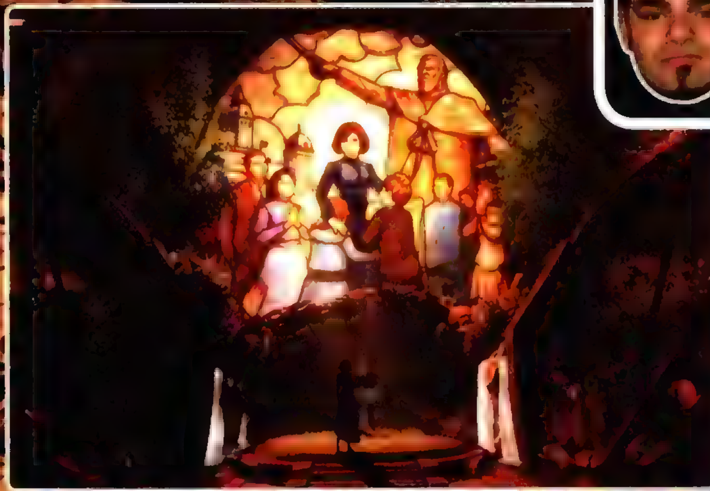
Xenogears (1998)
Deze klassieke JRPG heeft een duidelijke filosofische ondertoon en verwijst zelfs naar Nietzsche, Freud en Jung, maar verkent vooral concepten en personages uit de gnostiek en de joods-christelijke religies. Uiteindelijk is Xenogears vooral een flinke sneer naar de rooms-katholieke kerk, met als eindbaas niemand minder dan God.



Halo: Combat Evolved (2001)
De vijanden in Halo: Combat Evolved bestaan uit aliens van verschillende rassen, die samen zijn gekomen onder de militaire en vooral religieuze alliantie The Covenant. De hogepriesters van The Covenant geloven dat de Halo-ringen van The Forerunners hét middel zijn om verlichting te bereiken, niet wetende dat het hightech massavernietigingswapens zijn.







Religie is geen sexy onderwerp, vooral niet in de context van videogames. Toch valt niet te ontkennen dat religie een belangrijk onderdeel is van ons dagelijks leven, niet in de laatste plaats omdat het nog altijd voor veel mensen antwoord geeft op vragen als 'waar komen we vandaan, waarom zijn we hier, en is er nog iets na de dood?'.
Ook het feit dat onze cultuur sterk en zichtbaar beïnvloed is door bijvoorbeeld het christendom is genoeg reden om te kijken naar de rol die religie in ons dagelijks leven speelt. En dus ook in onze videogames.

Hallelujah

Uiteraard zijn er videogames gemaakt door religieuze ontwikkelaars voor religieuze gamers - zoals **Bible Adventures** voor de NES - maar het is interessanter om te kijken naar de rol die religie speelt in 'normale', seculiere games.
De meeste videogames draaien uiteindelijk om het klassieke gevecht tussen goed en kwaad: jij bent de held en het is aan jou om de slechterik te verslaan. Het duurde daarom ook niet lang voordat gamers titels voorgeschoteld kregen waarin men het moest opnemen tegen demonen en zelfs de duivel, want als je strijdt tegen het kwaad is er immers niets toffer dan strijden tegen hét kwaad.
Games als **Castlevania** (1987) waren zelfs volledig naar dit concept gevormd: je vijanden bestonden uit gedrochten als Beelzebub en Magere Hein, en eindbaas Dracula was in feite de opperduivel *himself*. En uiteraard waren religieuze relikwieën als een crucifix en flesjes wijwater zeer effectief tegen deze demonische tegenstanders.
'De andere kant' werd eigenlijk nooit verkend of weergegeven in games. Uitzondering was de **Dragon Quest** serie, waarin kerken belangrijke functies hadden, zoals voor het kunnen opslaan van je progressie, het opnieuw tot leven wekken van verslagen metgezellen, en het helen van nare kwaaltjes zoals vergiftiging en vloeken. Hallelujah.

Organisch

Naarmate games technologisch geavanceerder werden, kreeg men de mogelijkheid om uitgebreidere, genuanceerdere verhalen





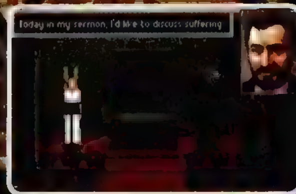
Final Fantasy X (2001)
Bijna iedereen in Spira (de wereld van Final Fantasy X) volgt de leer van Yevon. Dit doen ze mede in de hoop om ooit verlost te worden van Sin: een gigantisch walvisachtig wezen waarvan de inwoners denken dat hij gestuurd is om hen te straffen voor hun zonden. Uiteindelijk weten de helden van de game Sin te verslaan en de hypocriete kerk van Yevon op te doeken.



God of War (2005)
Deze iconische hack & slash game werd niet alleen een hit door de toegankelijke gameplay en de grote hoeveelheden gore, maar ook vanwege de manier waarop het mythologische en religieuze elementen van het oude Griekenland opnieuw, eh, interpreteert. Olympus heeft er nooit zo van langs gekregen.



Quraish (2005)
Quraish is een Syrische real-time strategygame (en de eerste in het genre die volledig Arabisch gesproken is) die om de oorsprong en groei van de Islam draait. Je hebt de keuze uit vier naties - de Bedoeïenen, Perzen, Arabieren en Romeinen - en kunt door middel van historische veldslagen het ontstaan van de Islam vanuit ieders perspectief zien.



The Shivah (2006)
Een uniek point & click adventure, waarin je een rabbijn speelt die betrokken raakt bij een moordonderzoek. De game verkent op humoristische wijze Joodse thema's en speelt met conventies en vooroordelen over het Joodse geloof. Als je bijvoorbeeld tijdens gesprekken kiest om op 'rabbijnse wijze' te antwoorden, dan zul je een vraag altijd beantwoorden met een wedervraag.



Okami (2006)
Het prachtige, door Zelda geïnspireerde Okami is niet alleen bijzonder vanwege z'n waterverfachtige grafische stijl, maar ook omdat het als een van de weinige games gebaseerd is op het shintoïsme: de oorspronkelijke religie van Japan, waarin natuur en natuurgeesten centraal staan. Je bestuurt dan ook een van de belangrijkste figuren uit de shinto mythologie: de zonnegodin Amaterasu.



De vijf gevaarlijkste Sektes in Gaming

Venatori (Dragon Age: Inquisition)

Het verschil tussen een religie en een sekte zit 'm voornamelijk in 't feit dat een religie over het algemeen geaccepteerd wordt door de samenleving als zijnde een instituut. Een sekte daarentegen, wordt gezien als een rariteit en te extreem.

Dat geldt ook voor de Venatori: deze sekte wordt niet gesanctioneerd door het Tevinter Empirium. En het is begrijpelijk waarom: de gewapende Venatori doen niets liever dan het veroorzaken van chaos en geweld in de hoop een bloeddorstige god tot leven te wekken die bekendstaat als The Elder One. Voor de glorie van Tevinter, zeggen ze. Wat het einde der tijden zal betekenen, zegt de rest.



Los Illuminados (Resident Evil 4)

Opgericht door Osmund Saddler, aanbidden Los Illuminados geen god maar de eeuwenoude Plaga-parasiet. Deze parasiet geeft zijn gastheer bovennatuurlijke krachten aan de hand van verschrikkelijke mutaties, maar zorgt er ook voor dat de gastheer volledig onder controle komt te staan van de 'moeder-Plaga'.

Saddler weet een volledig Spaans boerendorp te overtuigen dat men zich moet laten injecteren met de parasiet om verlichting te vinden, en krijgt daarmee in één klap volledige mentale controle over al z'n volgelingen. Saddler z'n volgende stap? De dochter van de president van de Verenigde Staten injecteren met de parasiet om via die weg uiteindelijk controle te krijgen over de gehele wereld.



The Order (Silent Hill 3)

Er zijn twee dingen die het duistere The Order zo ontzettend eng maken: 1) ze zijn moreel gezien volledig nihilistisch en geloven dus niet in goed of kwaad, waardoor ze tot alles in staat zijn, en 2) ze beschouwen de gecorrumpeerde, helse, nachtmerrie-achtige staat waarin Silent Hill verkeert als idyllisch. Om de Apocalyps in te luiden, weten de leden van deze drugs gebruikende sekte zelfs het lichaam van een veertienjarig meisje volledig te verbranden (die overigens op magische wijze levend wordt gehouden om alle pijn te kunnen voelen) in de hoop dat het lichaam gebruikt wordt door een soort van duivelse godheid. Haar moeder gaf de sekte overigens haar volledige goedkeuring. Ugh.



Cabal (Blood)

De Cabal is een eeuwenoude sekte wiens enige doel het vinden is van geschikte lichamen voor hun gehoornde god Tchernobog. Een sekte die telkens duisterder, gewelddadiger en dodelijker wordt.

Het vette aan de game Blood is echter dat je speelt als de verraden Caleb: een voormalige hogepriester van de Cabal, die minstens zo sadistisch en gruwelijk is als het ergste wat zijn ex-broeders hem kunnen voorschotelen. Gewapend met hooivorken, afgezaagde shotguns, voodoo en lekkere foute oneliners, weet Caleb op bloedige, onmenselijke wijze wraak te nemen op zowel de gehele Cabal als hun geliefde god Tchernobog.



The Altruists (Grand Theft Auto V)

Deze sekte aanbidt geen eeuwenoude duivel of ander monsterlijk wezen. Nee, deze bejaarde 'altruïsten' uit de babyboom generatie geloven dat alle problemen in de wereld veroorzaakt zijn door de generaties na hen, en hebben hun levens dus in het teken gesteld van het reinigen van het kwaad. En dat doen ze door jongere mensen dood te maken... en soms zelfs op te eten.

Ah, kannibalisme; dat misten we nog in dit lijstje. Met The Altruists weet GTA V in ieder geval op groteske en satirische wijze commentaar te leveren op het hedonisme van de jaren '80 en '90, en de prijs die wij daar nu met onze planeet voor aan het betalen zijn. Denk ik.





Left Behind: Eternal Forces (2006)

De Left Behind boeken zijn gebaseerd op het concept van De Opname, waar naar gehint wordt in Openbaringen (het laatste boek van de Bijbel). Volgens dit concept zullen christenen naar de Hemel geteleporteerd worden vlak voordat de Antichrist de Derde Wereldoorlog ontketent. Left Behind: Eternal Forces is hier het RTS equivalent van.



Dead Space (2008)

Toen er een buitenaards artefact op Aarde werd gevonden, was dit genoeg bewijs voor sommigen om te concluderen dat de mensheid gecreëerd was door aliens. Voila, de Church of Unitology werd geboren. Deze religie motiveert zijn volgers om rationaliteit te laten varen om ruimte te maken voor 'puur geloof'. Dat Unitology een satirische steek is naar het controversiële Scientology, zal niemand verbazen.



Hanuman: Boy Warrior (2009)

Hanuman: Boy Warrior staat bekend als de eerste consolegame die volledig in India is ontwikkeld, maar tevens als controversieel. Hindoestaanse gelovigen vonden het namelijk zeer beledigend dat een van de belangrijkste figuren van hun geloof virtueel te manipuleren was. Veel belangrijker: de game is verschrikkelijk slecht.



Dante's Inferno (2010)

Het was geen gek idee van EA om een God of War kloon te maken gebaseerd op De Goddelijke Komedie van Dante Alighieri. Zijn katholieke achtergrond zorgde in combinatie met zijn aanleg voor poëzie namelijk voor wellicht de meest spectaculaire versie van eeuwige verdoemenis: de Negen Cirkels van de Hel. De perfecte setting voor een duistere actiegame met religieuze symboliek!



El Shaddai: Ascension of the Metatron (2011)

Deze ietwat oppervlakkige maar ronduit prachtige actiegame is gebaseerd op het apocriefe geschrift Het Eerste Boek van Henoch. Apocriefe boeken zijn oud-Israëlische geschriften die niet officieel gezien worden als onderdeel van de Bijbel, maar in sommige versies wel als bijlages zijn toegevoegd. En had ik al gezegd dat El Shaddai een hele mooie game is?

te vertellen, en zagen we tegelijkertijd een rare ontwikkeling ten opzichte van de rol die religie in games speelde: religieuze instituten waren opeens niet meer per se heilig en betrouwbaar, en demonische figuren als Satan werden steeds vaker afgeschilderd als tragische antihelden. Vooral in de verhaallijnen van Japanse RPG's werd dit een regelmatig terugkerende conventie: de ooit zo heilige kerk die eigenlijk een hypocriete, kwaadaardige organisatie blijkt te zijn. In bijvoorbeeld de **Shin Megami Tensei** reeks kun je duivels inschakelen als partners en moet je aan het eind van sommige delen zelfs de enige echte God doodmaken, en in de **Bayonetta** games zijn de hemelse engelen de meest voorkomende vijanden.

Waar we deze rare, paradoxale paradigmaverschuiving aan te danken hebben? Nou, aan de manier waarop Japan (over het algemeen het meest invloedrijke land op het gebied van gaming) fundamenteel in elkaar zit. De Japanse cultuur is namelijk hevig beïnvloed door het shintoïsme: een religie die het universum als een organisch en natuurlijk systeem ziet waarin alles (dus ook de mensheid) een plekje heeft en de 'strijd tussen goed en kwaad' niet echt bestaat. Het is bijna het compléét tegenovergestelde van hoe het in de westerse wereld wordt ervaren, beïnvloed als we zijn door de abrahamitische religies.

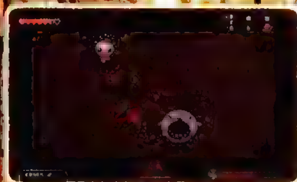


Wantrouwen

Toen de katholieke kerk in de zestiende eeuw het christendom wilde verspreiden in Japan, werden ze gesteund door de bekende krijgsheer Oda Nobunaga. Nobunaga wilde namelijk alle Japanse provincies verenigen, wat makkelijker zou gaan als de politieke macht van de boeddhisten verzwakt werd. Ook wilde hij kunnen handelen met westerse markten, wat als gevolg had dat sommige Japanse krijgsheren zich bekeerden tot het christendom, puur om betere relaties met het westen op te bouwen.

Maar hoe meer invloed het christendom kreeg in Japan, hoe wantrouwender de oude, shintoïstische garde werd; zij zagen de kerk als een aanval op hun cultuur. Nobunaga's opvolger, Toyotomi Hideyoshi, eiste daarom in 1587 dat alle christelijke zendelingen per direct het land verlieten, en zijn opvolger, Tokugawa Ieyasu, stelde in 1614 zelfs een officieel verbod in op het christelijke geloof (dat pas in 1873 opgeheven zou worden). Onder Tokugawa werden zesduizend christenen geëxecuteerd; zo erg wantrouwde hij hun religie.

Het is een wantrouwen waar Japan nog altijd mee kampt, ondanks het feit dat westerse religies ondertussen volledig geaccepteerd zijn. Ja, het is dit wantrouwen - in combinatie met de trots over hun lange, culturele geschiedenis - waarom je in JRPG's vaak moet dealen met westerse, industriële machten die gesteund worden door georganiseerde religies die niet blijken te deugen. Hun gebruik van religie in games is hun manier om de cultuurverschillen tussen oost en west te verwerken. En wat je daar ook van vindt; je kunt niet ontkennen dat het vaak uiterst spectaculaire videogames oplevert. Amen. ✖



The Binding of Isaac (2011)
The Binding of Isaac is een van de meest succesvolle indiegames van de afgelopen jaren, en is gebaseerd op het gelijknamige verhaal uit het Oude Testament waarin God aan Abraham vraagt om z'n zoon Isaac te offeren. In de game denkt een doorgedraaide, extremistische moeder hetzelfde, waarop de speler (als Isaac) zichzelf huilend uit de penarie moet zien te schieten.



Dark Souls (2011)
Dark Souls is een game die zowel de mooie als de nare kanten van religie op uiterst subtiele wijze in z'n verhaal en gameplay verwerkt. Zo heb je aan de ene kant Petrus: een heilige cleric die jou allerlei miracles kan leren, maar uiteindelijk een valse moordenaar blijkt te zijn. Aan de andere kant heb je Solaire: een goedlachse, zonaanbiddende krijger die lachend door het leven gaat en jou continu met alle liefde wil helpen. Praise the sun!



Asura's Wrath (2012)
Er is geen spectaculairdere speelbare anime dan het uiterst ondergewaardeerde Asura's Wrath, waarvan het verhaal gebaseerd is op zowel Hindoestaanse als Boeddhistische personages en concepten. Combineer die religieuze elementen vervolgens met een flinke dosis sciencefiction en je hebt een unieke game over een wraakzuchtige halfgod die z'n weerga niet kent.



Crusader Kings II: Sword of Islam (2012)
Sword of Islam is een uitbreiding voor Crusaders Kings II, wat een strategiegame is waarbij je oorlogen, gearrangeerde huwelijken, huurmoorden en andere politieke acties gebruikt om je middeleeuwse dynastie welvarend te maken. Sword of Islam gaf spelers voor het eerst de optie om als moslims te spelen, inclusief de mogelijkheid om de Ramadan te vieren en, eh, met meerdere vrouwen te trouwen.



BioShock Infinite (2013)
The Founders is een racistische politieke partij binnen de wereld van BioShock Infinite, die Father Comstock als profeet van God ziet en de wereld onder het vliegende Columbia wil hervormen aan de hand van hun extremistische visie. BioShock Infinite gebruikt christelijke conventies, zoals het dopen en de daarbij horende wedergeboorte, om commentaar te leveren op het streng religieuze deel van de Verenigde Staten (de 'Bible Belt').

JAPANSE RPG'S MAKEN EEN COMEBACK!

Voor drie games één dag op en neer naar Parijs; Samuel draait er z'n hand niet voor om. Al helemaal niet als hij als een van de eersten in Europa met z'n tengels aan een stel typisch Japanse games mag zitten.



Het gebeurt me niet vaak dat ik in één dag enthousiast ben geworden over maar liefst drie nieuwe games!
Bandai Namco organiseerde namelijk hun 'RPG Tour' om de volgende titels aan de Europese pers te showen: Tales of Berseria, Sword Art Online: Hollow Realization en God Eater 2: Rage Burst.

Het event zelf verliep vrij chaotisch (daar zal ik jullie verder niet mee lastigvallen), maar het enthousiasme spatte zichtbaar van de Bandai Namco medewerkers af. 'Onze extreem Japanse games gaan tegen alle verwachtingen nu ook in het westen uitgebracht worden! Spannend!', vertelden hun brede glimlachjes.

TALES OF BERSERIA



Tales of Berseria stond van de drie games het nadrukkelijkst in de spotlight, mede omdat de 'Tales of' franchise al meerdere jaren redelijk succesvol is in het westen.
Wat ik persoonlijk vet vind aan de serie is dat het continu evolueert; geen enkele game speelt precies hetzelfde als het deel ervoor, en Tales of Berseria lijkt zelfs de grootste sprong vooruit te gaan maken sinds het bejubelde Tales of Symphonia uit 2003. Berseria wordt namelijk de allereerste 'Tales of' game (de serie bestaat al twintig jaar!) met een vrouwelijke hoofdrolspeler. Deze dame, genaamd Velvet, moet een personage worden dat gedreven wordt door passie en rauwe emotie, in een wereld die verder door koude logica gedomineerd wordt. Ook heeft ze een demonische linkerarm. "She has extraordinary power in her left hand", zei de vertaler. "Ha, dat heb ik juist in m'n rechter", antwoordde ik. De grap kwam niet aan.

INNOVATIEF BATTLEN

Wel typisch weer, hoor, dat als een Japanse game een vrouwelijke hoofdrolspeler krijgt, dat haar voornaamste kwaliteiten dan bestaan uit het hebben van intense emoties... en een outfit die uit niet veel meer dan wat riemen en gescheurde panty's bestaat.
Interessanter vond ik het feit dat het gevechtssysteem nóg directer en meer real-time is geworden. Je kon altijd al vrij rondlopen en aanvallen in deze serie, maar in Berseria is de camera volledig vrij én kun je vooraf instellen welke aanvallen er precies real-time op welke knoppen zullen zitten. In feite kun je dus je eigen combo's verzinnen en vervolgens vechten alsof je een hack & slash game aan het spelen bent.
Dit klinkt voor de JRPG-purist wellicht als vloeken in de kerk, maar zelf roep ik al jaren dat de serie z'n real-time actie nog meer moet omarmen. Yay! Producer Yasuhiro Fukaya zei precies wat ik wilde horen: "Andere grote RPG's, zoals Final Fantasy XV en Xenoblade Chronicles X, willen voornamelijk imponeren met hun realistische graphics en gigantische open velden. Maar de 'Tales of' games hebben altijd gedraaid om de meeslepende verhalen, charismatische personages en innovatieve battlesystemen. Dat gaan we niet verloochenen." Shots fired! Heerlijk.

PS4 / STEAM - Q4 2016/Q1 2017







SWORD ART ONLINE: HOLLOW REALIZATION



Sword Art Online: Hollow Realization wordt een vreemder beestje. Net als de voorgaande twee games in de serie die hier zijn uitgekomen, is de game gebaseerd op de Sword Art Online anime, die om virtual reality MMORPG's draait.
Hollow Realization wordt echter weer een 'gewone' JRPG. Eentje die wel online gespeeld kan worden (co-op met maximaal drie extra spelers) maar die in essentie bedoeld is als avontuur voor de enkele gamer. "Dit doen we expres", vertelde producer Yosuke Futami. "Een degelijke, speelbare MMO maken in het SAO-universum zou immers jaren duren, en zou een game opleveren waarin iedereen de held zou willen spelen, wat niet mogelijk is. Het unieke aan Hollow Realization is dat je het gevoel krijgt dat je een MMO speelt, maar ondertussen wel de enige held van de wereld - Kirito - kunt zijn. Ook kun je een directer, meeslepender verhaal volgen dan wat er in MMO's zit. Je zou dus kunnen zeggen dat je het beste van beide werelden meekrijgt."



Persoonlijk vond ik Hollow Realization de minst interessante titel van de drie, mede omdat de MMO-achtige gameplay minder direct en interactief aanvoelde dan die van de andere twee games - maar ik kan niet ontkennen dat de combinatie tussen een actievolle JRPG en een grootse MMO een uiterst interessante is.

PS4 / PS VITA · HERFST 2016

GOD EATER 2: RAGE BURST



Dat Bandai Namco de God Eater franchise naar het westen gaat halen, was voor mij een even grote als aangename verrassing. Toen ik begin vorig jaar rondliep in Tokyo werd ik in de arcades en winkels bijna doodgegooid met de woorden God Eater, en ik kan me nog herinneren hoe jammer ik het vond dat de gemiddelde westerse gamer dit soort spellen nooit zou spelen. Gelukkig is het in Japan een dusdanig fenomeen geworden dat men de franchise nu toch ook deze kant durft op te gooien.
God Eater valt het best te omschrijven als 'Monster Hunter aan de coke', want het is een 'hunting game' waarin je voornamelijk met gigantische wapens aan het vechten bent tegen nog gigantischere monsters (de Aragami).
Het grote verschil met Capcoms hitserie is 't feit dat God Eater veel sneller is; hier kun je door de lucht dashen, snel wegduiken, wapens transformeren, animaties cancellen... Het is eigenlijk gewoon Devil May Cry *meets* Monster Hunter. Geen wonder dat dit in het land van de rijzende zon nogal een dingetje is!



VEROUDERD?

"Ook anders dan Monster Hunter is het feit dat God Eater veel meer nadruk legt op 't verhaal", aldus producer Yusuke Tomizawa. "Eerlijk is eerlijk: de meeste hunting games worden snel eentonig omdat je alleen maar aan het vechten bent, maar God Eater heeft een balans tussen keiharde actie en intrigerende plotelementen."
Het enige wat ik jammer vond, is dat de game zichtbaar oud is: de eerste God Eater was een Japanse PSP game uit 2010, en de eerste versie van God Eater 2 verscheen in 2013. "Ja, dat klopt", geeft Tomizawa toe. "Om dat goed te maken krijgen westerse gamers bij aanschaf van het opgepoetste God Eater 2: Rage Burst de volledige remake van de eerste game (God Eater: Resurrection) er helemaal gratis bij. Zo kan de hele wereld 'bijgespeeld' zijn wanneer er ooit een derde game op de markt verschijnt."
Da's dan weer erg tof.
Ik hoop echt dat de game goed genoeg verkoopt, want ik heb in één ruk alle drie de moeilijkheidsgraden van de demo uitgespeeld, wat naar meer smaakte. En als Monster Hunter hier kan aanslaan, dan kan God Eater dat ook.

PS4 / PS VITA / STEAM · 30 AUGUSTUS 2016



CONCLUSIES

Bandai Namco is goed bezig de laatste tijd. Hun bereidheid om risico's te nemen (Hollow Realization en God Eater krijgen zelfs een westerse release op de Vita, wat een zo goed als dood platform is!) is zeldzaam vandaag de dag, en geeft kleur aan deze vaak eentonige industrie.
Tales of Berseria en (vooral) God Eater kunnen ook extreem verslavende games worden voor hen die niets met Japan of anime hebben, omdat de gameplay waar ze omheen gebouwd zijn zo ontzettend solide lijkt.
Hopelijk is Bandai Namco hiermee een trendsetter en zullen meer Japanse uitgevers franchises naar het westen brengen die voorheen te niche leken. Gamers willen immers uiteindelijk gewoon een vette game, ongeacht of de ogen van de personages iets te groot getekend zijn. ✖

Welke game nemen de PU-redacteuren mee?

Verbannen naar een onbewoond eiland

Vraag een PU-redacteur wat hij de beste game ooit vindt, en hij vertelt 't je binnen tien seconden. Maar vraag 'm welke game hij meeneemt naar een onbewoond eiland en het blijft heel lang stil. JJ kreeg na lang wachten toch de antwoorden.

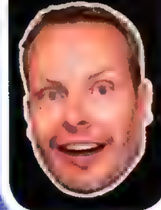
De vraag 'welke game neem je mee naar een onbewoond eiland' is veel complexer dan het kiezen van de beste game. Want stel je de situatie maar eens voor. Je mag slechts één game meenemen naar dat eiland, en daar moet je het dus mee doen... de rest van je leven. Stop je dan de beste game die je ooit hebt gespeeld in je koffer, of juist een game die vooral lang leuk blijft. Want wat heb je op dat saaie kut eiland aan een waanzinnig toffe singleplayer die je in een uur of tien hebt uitgespeeld? Wat ga je dan de rest van je leven doen?
Hoe pittig die vraag is, bleek ook wel uit het feit dat het na mijn oproep vele dagen muisstil bleef. Toch, de aanhouder wint en uiteindelijk druppelden dan toch de antwoorden binnen...

Ik zou **FIFA 16** meenemen; voetbal blijft altijd leuk en bovendien kun je de game niet uitspelen. Ik zou eerst beginnen aan de Carriere modus, om vervolgens met tien verschillende clubs de treble te winnen. Daarna ga ik proberen met tien landen een keertje Europees en Wereldkampioen te worden. Als ik daar flauw van ben, begin ik aan de Be A Pro mode om alles te bereiken wat je als speler kunt bereiken. Dan is er wel een jaartje voorbij en ben ik weer eager om kampioen te worden in de Carriere modus.

Damn, dit is tricky. Multiplayer tegen de A.I. is een snoozefest, dus FIFA en CoD vallen voor mij af. Een gigantische open wereld à la GTA V of Skyrim dan? Hmmm, zelfs die worden na een uurtje of honderd saai. Nee, mocht ik daadwerkelijk schipbreuk lijden, dan zorg ik ervoor dat ik het creatieve, eindeloos speelbare **Mario Maker** meeneem! Of anders **Minecraft**: leer ik in ieder geval hoe ik een hut moet bouwen...

Ik neem **Final Fantasy VII** mee! Daar heb ik by far de meeste tijd ingestoken ooit en daar kunnen nog vele honderden uren bij. Ik neem dan wel het origineel mee, want ik ben een beetje bang dat Square de FFVII remake te veel gaat veranderen. En hé, aangezien ik niet meer van dat eiland afkom, is het ook letterlijk mijn Final Fantasy...

Gamen zonder internet, da's eigenlijk geen optie voor mij. En met open werelden of eindeloze RPG's heb ik niks. Dan ga ik toch maar voor een FPS met de beste bots ooit: **Unreal Tournament**. Een paar uurtjes per dag volle bak fraggen voor de agressie en dan de rest van mijn tijd besteden aan mijn andere hobby: slapen.



Wat denk je zelf? **Dark Souls**, natuurlijk! Als je maar één game mee mag nemen, moet je geen game kiezen die je lang kunt spelen, maar eentje die zo goed is dat je 'm ontiegelijk vaak wil hèrspelen. Eentje die zo geweldig is dat je er je eigen uitdagingen bij gaat verzinnen. Resident Evil 4 is zo'n game, evenals Super Mario 64 én vooral Dark Souls dus. Je kunt 'm speedrunnen, je kunt een keiharde 'soul level 1' run doen, je kunt 'm uitspelen met een van de honderden wapens en magische spreuken die je vindt. De mogelijkheden zijn eindeloos. En dat is fijn op zo'n bounty eiland zonder vrouwen.

Geen internet? Damn, geen Hearthstone dus. Nou ja, dan wordt het **Minecraft**. Wordt in elk geval mijn overlevingsinstinct een beetje aangewakkerd, en kom ik op ideeën voor het maken van gereedschap en speuren naar grondstoffen voor mijn échte overlevingsavontuur. Maar ook louter ter ontspanning en escapisme is Minecraft met zijn onbegrensde mogelijkheden voor mij de beste keus.

Kiezen jullie de game maar die ik meeneem. Ik sloop namelijk direct de koeling van de spelcomputer en gooi het water over de tv zodat die apparaten gaan roken en ik gered kan worden. (Nino weet niet dat er nooit schepen of vliegtuigen in de buurt van zijn eiland komen, en omdat hij zo 'slim' is zijn spelcomputer te slopen, zal hij de rest van z'n leven moeten vullen met het kijken naar de groei van zijn baard).

Ik zou **The Elder Scrolls Oblivion: Game of the Year Edition** meenemen. Die bevat namelijk de Knights of the Nine en de Shivering Isles DLC, dus dan ben ik sowieso honderden uren onder de pannen. Ik heb destijds samen met Steven de review van Oblivion gedaan en ben toen door de game gerushed als een malle. Nu heb ik eindelijk de tijd om alle hoeken en gaten van die game te verkennen en alle geheimen van dit fantastische spel te ontrafelen. Ik heb er nu al zin in.

Tegen de tijd dat ik **Dragon Age: Inquisition** plus alle DLC op Nightmare heb uitgespeeld, daarbij alle in-game boeken, brieven, beschrijvingen van vijanden en characters gelezen, is m'n gamerwitte huid al wel brons geworden. Aan de andere kant: ik ben al wel halverwege met deze immense taak...

NIET DOEN...

Er zijn natuurlijk ook games die je absoluut níet in je koffertje moet stoppen als je de rest van je leven op een onbewoond eiland moet doorbrengen...

Grand Prix Legends. De moeilijkste racegame ooit gemaakt. Echt niet te doen... of je moet kicken op SM.
Ninja Gaiden. Zo insane lastig dat de kans groot is is dat je je controller kapot gooit tegen die ene palmboom: en wat dan?
Thor: God of Thunder: Deze game is zo saai dat de kans groot is dat ook de palmbomen depressief worden.
Aliens: Colonial Marines. Zo slecht dat je net zo goed je controller op de palmboom kunt aansluiten.
Dead Island. Je was toch alleen op dat eiland... toch?

DE BIZARRE ONTSTAANSGESCHIEDENIS VAN

HALO

Zonder Halo zou het gamelandschap er vandaag de dag niet alleen heel anders hebben uitgezien, ook de positie van Microsoft zou een totaal andere zijn geweest. En dan te bedenken dat de shooter van Bungie een strategygame had moeten worden... voor de Mac!

Wat The Legend of Zelda en Super Mario voor Nintendo betekend hebben, geldt in vergelijkbare mate voor Halo, dat Microsoft en de Xbox in één klap op de gamerskaart zette. Zeg je Mario, Link, Zelda dan zeg je Nintendo, maar zeg je Master Chief, Spartans en Halo, dan weet je... Xbox.
Halo heeft niet alleen de spelcomputer van Microsoft gedefinieerd, maar ook het FPS-genre als zodanig. Rare had met GoldenEye 007 al laten zien dat een FPS goed kon werken op een spelcomputer, maar Halo tilde het genre na een hoger plan en pakte meteen door. Bovendien werd de besturing van Halo dé leidraad voor andere ontwikkelaars die een shooter voor consoles gingen maken.



weetje • weetje

De totale franchise van Halo is goed voor meer dan vijf miljard dollar aan omzet.

Scifi versie van Myth

De Halo die wij gamers kennen, is echter niet de Halo zoals ie oorspronkelijk ooit bedoeld was.
Op het moment dat Halo voorzichtig vorm begon te krijgen op de tekentafels had Bungie al redelijk wat successen geboekt als ontwikkelaar van Macintosh games, zoals de shooter Marathon en de brute strategygame Myth. Daarna volgde Oni en Myth 2. En toen vond men het tijd voor wat nieuws.
Onder de werktitel 'Monkey Nuts', die al snel werd vervangen door de naam 'Blam!', zag Bungie haar nieuwe game als een sciencefiction variant op Myth. Halo was dus oorspronkelijk bedoeld als strategygame met als hoofdplatform de Mac, met een eventuele PC-port in het achterhoofd. Echter, door de groeiende grafische processorkracht was de noodzaak van een zwevende camera, ver boven het slagveld, niet meer zo urgent. Het team bracht de camera lager en lager om de grafische pracht en praal van de supersoldaten en hun buitenaardse tegenstanders mooier in beeld te krij-




HALO 1


HALO 2




HALO 3

"HALO WAS OORSPRONKELIJK BEDOELD ALS STRATEGYGAME, MET ALS HOOFDPLATFORM DE MAC."

HALO 4

gen. Het camerastandpunt zakte steeds verder… tot de game een third-person action game werd en de naam Halo meekreeg.

Hit op de Mac?

In 1999 keerde Apple oprichter Steve Jobs terug op het oude nest. De elektronicagigant was er slecht aan toe, maar Jobs wist in twee jaar veel te bereiken. Een van de dingen die bij moest dragen aan het positieve image van Apple was een killer game. Een sexy game. Een revolutionaire game. En dat was Halo.
Op de Macworld conferentie werd de game voor het eerst aan het grote publiek getoond. De zaal, en al snel de rest van de wereld, keek met open mond naar de toen nog third-person actiongame die Halo heette. Het open leveldesign, de grafische pracht en praal, de lichteffecten en het bonte kleurenpalet… iedereen die de game in actie zag, was meteen verkocht. Masterchief was toen ook al de ster van de show; een supersoldaat in een groene armorsuit, met een grote gun vechtend tegen de Covenant, en dat was ook zo'n beetje het hele verhaal in 1999: mensheid versus Covenant. Wat wel al was bedacht, waren kleurrijke, buitenaardse planeten met open levels waarin Masterchief en zijn wapenbroeders zich te voet én met een voertuig konden verplaatsen. En dus was daar een four wheel drive Jeep, wat later de iconische Warthog zou worden.



weetje • weetje

Van alle Halo games bij elkaar opgeteld, zijn inmiddels meer dan vijfenzestig miljoen kopietjes verkocht. Dat is heel veel, maar als je bedenkt dat alleen GTA V al zestig miljoen keer is verscheept, dan weet je dat er altijd baas boven baas is.

Scheldende Jobs

De game was nog lang niet af, maar het was voor Jobs al duidelijk: de Mac had een hit te pakken… ware het niet dat Microsoft in het diepste geheim bezig was met het ontwikkelen van een enorme, zwarte doos genaamd de Xbox. Het grote Microsoft zag de populariteit van gaming en realiseerde zich dat Sony en Nintendo miljarden dollars verdienden aan hard- en software. De Amerikanen wilden simpelweg een deel van die lucratieve taart. SEGA was aan het wankelen en het leek tijd voor een nieuwe partij. De buzz rond Halo was bij Microsoft niet onopgemerkt gebleven en dus deed men Bungie een aanbod dat ze niet konden weigeren. Take 2 was ook nog even in de race, maar die werden uiteindelijk afgescheept met de rechten op Oni en Myth.
Bungie werd ingelijfd door Microsoft en dat veroorzaakte een schok. Steve Jobs was op zijn zachtst gezegd *not amused* en heeft tierend en scheldend Microsoft topman Steve Ballmer opgebeld. Ballmer liet het vervolgens aan Ed Fries, toenmalig Microsoft VP of game publishing, om de zaak te sussen.

343

Het zou nog twee jaar duren voordat Halo in 2001 als Xbox exclusive het licht zou zien. En niet als third-person actiongame maar als first-person shooter. Zonder online multiplayer overigens, dat een van de pijlers had moeten zijn (en men pas bij Halo 2 goed werkend kreeg), maar wel met lokale multiplayer.
Ook het verhaal was ondertussen meer uitgediept met lekker veel space-opera drama in de hoop dat men een franchise in handen had die nog jaren gezichtsbepalend zou blijven.
Halo bleek inderdaad een schot in de roos en de must-have game voor de Xbox. Iedereen die in die tijd de spelcomputer van Microsoft in huis haalde, deed dat maar om één ding: Halo. Dat Microsoft en Bungie een prima huwelijk hadden, is de jaren daarna wel gebleken, ook al heeft Bungie enige tijd geleden het stokje overgedragen aan 343 industries.
En al heeft Halo misschien nu niet meer die impact en urgentie die het in de beginjaren had; het is nog steeds een van de absolute toppers in het aanbod van Microsoft. Eentje waar hardcore Apple/Mac-fans nog wel eens 's nachts zwetend wakker van worden… ✖


HALO 5



CARDGAMES IN KAART GEBRACHT



Sinds het megasucces van Hearthstone wagen steeds meer ontwikkelaars zich aan de digitale kaartspellen, en zien we zelfs kaartsystemen in shooters, moba's en andere genres opduiken. Mooi moment voor Jurjen om de leukste Hearthstone alternatieven eens in kaart te brengen.

NON-CARDGAMES MET KAARTEN

PARAGON

Deze bruut ogende MOBA van Epic games (die van Unreal en Gears of War) heeft op het eerste oog weinig met turn-based kaartspelletjes te maken. Totdat je ontdekt dat je een deck kaarten moet meenemen naar het slagveld om er je helden mee te upgraden.



PALADINS: CHAMPIONS OF THE REALM

Deze team-based shooter onderscheidt zich van z'n vele soortgenoten met een kaartsysteem. Spelers maken op voorhand decks waar ze tijdens een potje, kaarten uit kunnen spelen om hun personages of wapens sterker te maken. Omdat zowel personage als kaarten tijdens een match in level stijgen, is het de kunst je kaarten op precies de juiste momenten te gebruiken.

CLASH ROYALE

Clash of Clans bracht vorig jaar nog zo'n 1,5 miljoen dollar per dag (!) op. Dus als je dan een vervolg moet maken, ligt er aardig wat druk op je schouders. De Finse studio Supercell koos een slimme weg door elementen te combineren uit dé twee mega-games van deze tijd: Hearthstone en Clash of Clans. En de combi blijkt goed te werken!



weetje • weetje

High Voltage, dat je misschien nog kent van The Conduit, komt binnenkort met Dragon Front: een 3D cardgame voor de Oculus Rift.

weetje • weetje

Bloodborne krijgt een eigen cardgame! Voordat je nu als een dolle begint te juichen en je kat tegen de muur slingert: het betreft geen digitaal maar een kartonnen kaartspel.

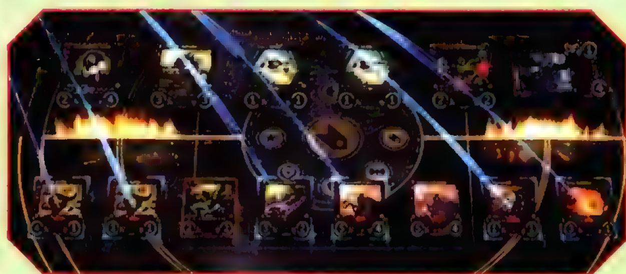
DUELYST

Duelyst varieert net als het eerder verschenen Scrolls op de Hearthstone gameplay door de kaarten te veranderen in een soort schaakstukken die over het spelbord bewegen, waardoor de game ook wel wat weg heeft van games als Fire Emblem en Final Fantasy Tactics. In combinatie met de kleurrijke, pixelachtige graphics krijgt de game hierdoor toch weer een eigen smoel.



HEX: SHARDS OF FATE

Voor ouwe Magic-spelers en andere mensen die Hearthstone nét wat te simpel vinden: download vandaag nog Hex en bereid je voor op een nieuwe verslaving. Ook voor Hearthstone fans die gewoon eens wat anders willen proberen, is Hex trouwens uitermate geschikt.
De game werkt grotendeels als dat kaartspelletje van Blizzard, alleen is het allemaal iets... ingewikkelder. Veelzijdiger. Dieper.
Zo kun je tijdens de beurt van de tegenstander ook kaarten spelen om je tegen zijn aanvallen te verdedigen, en sommige kaarten kun je laten transformeren of versterken door er edelstenen aan toe te voegen. Vergeet niet de tutorial effe door te lopen, maar die is goed genoeg om je in een half uurtje wegwijs te maken.





CHRONICLE: RUNESCAPE LEGENDS

De makers van Runescape Legends zijn grote fans van Hearthstone, en dat is overal aan te zien en te merken. Tegelijkertijd levert de game een compleet andere ervaring, waarin je niet je kaarten op de tegenstander en zijn minions richt, maar een pad creëert waarlangs je held zich moet vechten om in kracht en mogelijkheden te groeien.

Laat ik een poging doen het uit te leggen.

Elke beurt kun je vier kaarten uit je deck spelen om steeds een soort mini-quest voor je held te scheppen. Als de eerste kaart op zijn pad bijvoorbeeld een monster is, zal je held trachten dit monster te verslaan. Als dat is gelukt, win je bijvoorbeeld extra kracht of drie goudstukken, wat er maar op de monsterkaart staat aangegeven. Vervolgens loopt je held verder naar de volgende kaart die je op zijn weg hebt geplaatst. Bijvoorbeeld een vriend die je held tegen betaling van twee goudstukken een speciaal wapen geeft. En zo loopt en vecht je held zich voorbij de vier kaarten die je op zijn pad plaatste, en dan is je beurt voorbij.

Je hoeft niet elke beurt alle vier de vakken met kaarten te vullen, maar meestal is het wel handig zoveel mogelijk kaarten te spelen, en van te voren heel goed te bekijken of het misschien mogelijk is om effecten op te stapelen of slim te combineren.

Om dat wat lastiger te maken, doet je tegenstander ondertussen hetzelfde met zijn held, en kan ook hij kaarten spelen die de voortgang van jouw held hinderen, door bijvoorbeeld een kaart te spelen die jouw held schade toebrengt, spullen afneemt of je wapen breekt.

Na vijf beurten is het nog maar de vraag of de helden van jou en je tegenstander de queesten hebben overleefd. Is dat het geval, dan volgt een automatisch duel tot de dood, dus is het vaak een belangrijk deel van je tactiek om je held hier op voor te bereiden, bijvoorbeeld door steeds zijn pantser te versterken, of juist zijn slagkracht zo groot te maken dat hij je tegenstander in één of twee klappen velt.

Je moet effe een paar potjes wennen, maar dan biedt Runescape Legends hetzelfde soort vermaak als Hearthstone. Snel en makkelijk te spelen, maar met ongelooflijk veel zaken om diep over na te denken en alle ruimte om tegenstanders met geweldige combo's van het bord te spelen. Zet je scepsis wegens de naam Runescape dus aan de kant, en download de gratis bèta om het eens te proberen.



MIGHT & MAGIC: DUEL OF CHAMPIONS

Deze game van Ubisoft onderscheidt zich van andere kaartspellen met zijn verschillende soorten strijders die op verschillende posities op het spelbord geplaatst moeten worden.

Toegankelijk, best wel diep, en met hoger dan gemiddelde productiewaarden.

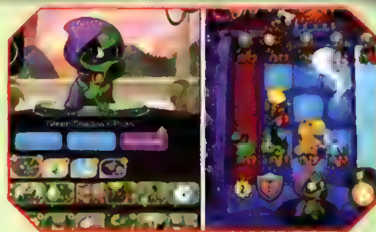


weetje • weetje

Tijdens de E3 van 2015 werd The Elder Scrolls: Legends aangekondigd, en de eerste beelden zagen er hoopgevend uit. De game moet later dit jaar verschijnen voor PC en iPad.

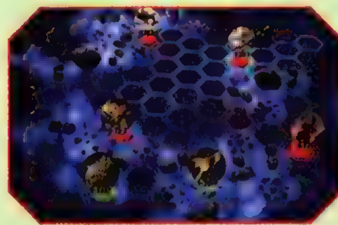
PLANTS VS. ZOMBIES: HEROES

Na de tower defence strategie van het origineel en de shooteractie in Garden Warfare, gaan de planten en zombies elkaar binnenkort te lijf in het Hearthstone-achtige Heroes.



SHATTERED WORLDS

In Assen werkt developer Black Zeppelin al een paar jaar aan een coole combinatie van een grid-based wargame (denk richting Fire Emblem) en een digital cardgame (denk richting, eh, Hearthstone) in een scifi setting. Klinkt dat als iets voor jou? Je kunt de game gratis downloaden en deelnemen aan de pioneer sessions. ✖



DRIE NIEUWE SPELLEN IN 2016

ROLLERCOASTER GAMES IN DE LIFT

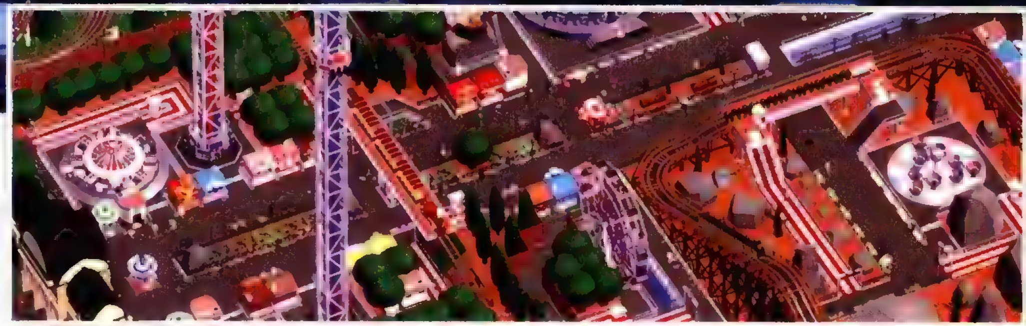
Wie de afgelopen jaren digitale achtbanen wilde bouwen, moest het met oude games doen. Dat voelde aan als een kinderattractie; niet spectaculair en we kenden alle bochten al. Maar er gloren loopings en kurkentrekkers aan de horizon, want er komen nieuwe coastergames aan! Tjeerd zocht de pret in de parken.

Fans moesten jarenlang dezelfde games spelen als ze hun dosis kotsende gasten en geklaag over vieze paden wilden aanhoren, maar daar zijn we binnenkort vanaf, want er komen maar liefst drie achtbaangames uit in 2016!

Afgelopen maand kon je de preview van Planet Coaster al lezen, maar jij wil natuurlijk ook weten hoe het zit met die andere games, en aan welke je binnenkort je zuurverdiende knaken 'moet' uitgeven.

PARKITECT

Ontwikkelaar: Texel Raptor
Parkitect is een indieproject van de vier man tellende indiestudio Texel Raptor. Na een succesvolle Kickstarter kon het kleine ontwikkelteam verder met deze schattige pretparksim, die van de drie games nog het meeste wegheeft van de oudere pretparkgames, maar zich daarvan wil onderscheiden door meer te focussen op de management kant van het verhaal. Parkitect is begin mei in Early Access gegaan op Steam en zal daar geupdated worden.



NIET FLITSEND

De superkleine studio Texel Raptor is al verrassend ver met Parkitect. Toch viel de game mij op het eerste gezicht een beetje tegen omdat het er simpelweg niet zo flitsend uitziet. Ik had het geloofd als iemand mij had verteld dat dit een tien jaar oude game was. Maar dat gevoel raakte ik gelukkig al heel snel kwijt, want dit is meer dan een kloon van de oudere rollercoaster games.

ONMISBARE HULPJES

Een van de dingen waar ik erg aan moest wennen, is dat het personeel anders wordt aangepakt dan we gewend zijn. Zo hadden mijn winkeltjes bijvoorbeeld niet direct een voorraad om te verkopen. Daarvoor moet je namelijk eerst sjouwmannetjes aannemen die de voorraad naar je winkeltjes brengen.
De makers willen namelijk meer doen met het managen van je personeel en je resources. En dus zul je personeel aan moeten nemen voor allerlei klusjes waarvoor je vroeger geen mensen nodig had, zoals dus de sjouwmannetjes en de mannetjes die de attracties bedienen. Die ventjes hebben daarnaast ook nog eens hun wensen en eisen; en daar hou je maar beter rekening mee, want als je personeel chagrijnig is, worden je gasten ook niet blij.



COMPLEET

Parkitect is ver in ontwikkeling, maar nog steeds niet helemaal compleet en bugvrij; hou daar dus rekening mee als je 'm ziet staan op Steam. Zo heb je bijvoorbeeld nog geen missies die je moet volbrengen, zijn de beloofde opties voor het managen van je personeel nog niet voldoende en is het parkmanagement eveneens aan de karige kant.
Aan de andere kant heb je wel de beschikking over veel achtbanen, is de editor prima in orde en is er ruime mod-support. Dit is de meest complete game van de drie pretparkgames die ik heb getest.



PLANET COASTER

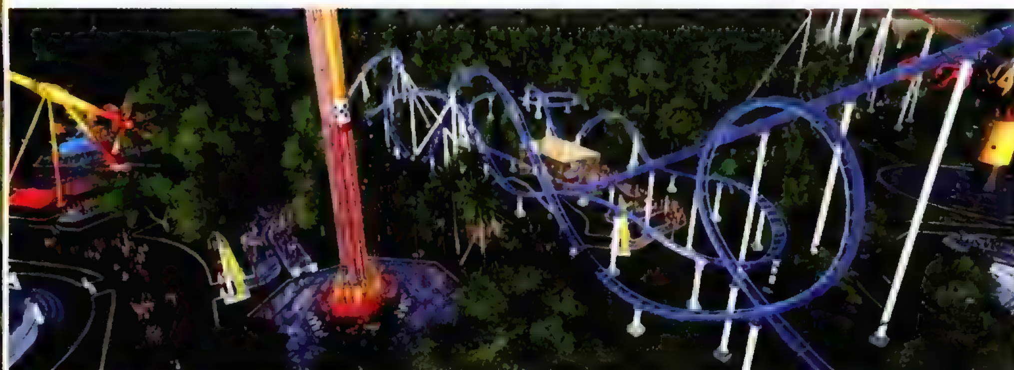


Ontwikkelaar: Frontier

Het is misschien een beetje verwarrend, maar de makers van Planet Coaster zijn ook de makers van RollerCoaster Tycoon 3, misschien wel de beste pretparkgame ooit. Maar terwijl de nieuwe RollerCoaster Tycoon wordt gemaakt door Nvizzio, bouwt Frontier aan Planet Coaster, het spirituele vervolg op RCT3 dus. De game verkeert momenteel in alpha fase, eind 2016 moet ie uitkomen.

ENORME KEUZE

Wat mag je verwachten van een moderne coaster game? Ik denk dat iedereen er wel vanuit mag gaan dat het er op z'n minst supermooi uitzien, en gelukkig heeft Frontier aan het uiterlijk van Planet Coaster veel aandacht besteed. Het grootste verschil met de ouderwetse games is echter de enorme keuze die je krijgt om je park aan te passen.



Natuurlijk kun je nog steeds simpel een parkje aanleggen zonder aandacht te besteden aan de omgeving, maar dan mis je wel een groot deel van de fun. Je kunt in Planet Coaster namelijk alles aanpassen; winkeltjes kun je onderdeel uit laten maken van een groot zelfgebouwd indoor winkelcentrum, compleet met sfeerverlichting, trappenhuizen en aankleding in een thema naar keuze. En als je dan een achtbaan dóór je verse winkelcentrum wil laten jakkeren, dan doe je dat toch gewoon? Als je daarbij de sfeer van de game optelt, de prima achtbaan mogelijkheden en de soepele besturing, dan wordt dit straks de game die we tien jaar gaan spelen.

NOG VEEL TE DOEN

Frontier moet nog wel effe werken aan de vele opties die nog niet in de vroege versie zitten, zoals het managementsysteem, de gemoedstoestand van je gasten, je personeel, de kenmerken van je attracties, een fatsoenlijk padensysteem en de mogelijkheid om de omgeving aan te passen. Maar goed, daarvoor hebben ze dus nog even.

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

Ontwikkelaar: Nvizzio Creations

Nvizzio Creations is bezig met de nieuwste RollerCoaster Tycoon game, die werd aangekondigd tijdens Gamescom in 2014. Aanvankelijk werd de teaser trailer nogal lauw ontvangen, vooral vanwege de graphics. De aanvankelijke releasedate was september 2015, maar pas eind maart is ie in Early Access gegaan op Steam en wordt nu gaandeweg geupdate.

NIET AF

Misschien ben je deze nieuwe RollerCoaster Tycoon game al tegengekomen in de winkels, en dan hoop ik dat je 'm niet gekocht hebt, want dit is een game die in de verste verte nog niet af is. Het feit dat ie echter al wel in de schappen ligt, is een schande; het is gewoon misbruik maken van de goede naam van RollerCoaster Tycoon en de onwetendheid van de consument! RollerCoaster Tycoon World is de game waar ik het minst vertrouwen in heb van de drie.

GEWOON KUT

Natuurlijk zitten er al heel wat gamemodi in de game en de meeste features zijn ook al geïmplementeerd, zoals gasten die misselijk, ontevreden of dorstig zijn. Ook het aanpassen van je terrein is makkelijk en snel te doen, het maken van een achtbaan is eveneens okay en je krijgt na een test direct te zien hoe de achtbaan het zal doen.

Maar RCTW heeft zwaar te lijden onder problemen met framerate en popup, ook op hele dikke PC's. En dat zijn nog niet eens de grootste problemen, want het maken van paden is verschrikkelijk kut, en winkels, huisjes, bankjes en bomen zijn soms onmogelijk op de plek te krijgen waar je ze wil hebben. Je gasten doen ontzettend raar, je personeel glijdt als een leger stofzuigers over de grond, attracties lijken buiten proportie en als je je park wil aankleden, kun je dat alleen doen op de manier waarop de game dat voorschrijft.

In een ander geval zou ik deze game nog het voordeel van de twijfel geven, maar als uitgever Atari dit nu al in de winkels legt en op deze manier onschuldige gamers wil naaien, kunnen ze m'n suikerspin likken.

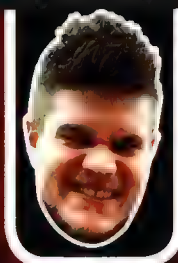


VOORLOPIGE CONCLUSIE

2016 wordt een fantastisch jaar voor pretparkgames, want Parkitect en Planet Coasters zijn beide toffe games.

Je kunt Parkitect al voor een schappelijke prijs in Early Access kopen en daar kun je wel effe mee vooruit totdat Planet Coaster uitkomt eind dit jaar.

En mocht je RollerCoaster Tycoon World in de winkel zien liggen, doe mij dan een plezier en draai er een sappige drol op. ✖



In 1492 stuitte Christoffel Columbus op Amerika. Honderdvijftig jaar later beschreef Isaac Newton de zwaartekracht. Maar de belangrijkste ontdekking van het afgelopen millennium vond volgens Graddus plaats in 1993, toen id Software zich plots realiseerde dat schietspellen in 3D de shit zijn!

GRADDUS Z'N GAME-MONUMENT

DOOM

Doom... het is, samen met Mario, Tetris en Grand Theft Auto, zo'n zeldzame franchise die iedereen kent. En met iedereen, bedoel ik in dit geval ook letterlijk iedereéén. Ben je dus weer eens op een saai familiefeestje waar de gespreksonderwerpen niet verder gaan dan het weer en The Voice of Holland? Zeg dan dat ene, magische woord: Doom. Dikke kans dat je neef een enthousiaste monoloog start over waarom de super shotgun beter is dan de rocket launcher. Hell, zelfs je tante zal toegeven dat ze vroeger verslaafd was aan id Software's first-person shooter! Doom... het is misschien wel de meest invloedrijke game ooit gemaakt.



Bij je ballen

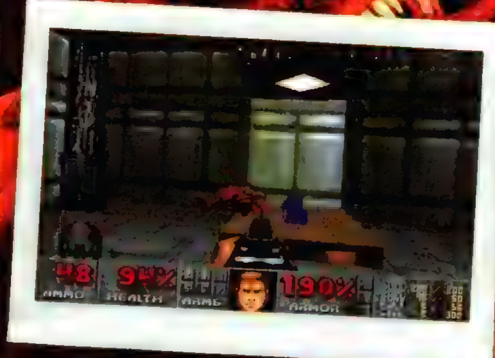
Maar waarom? Waarom vinden we dit ogenschijnlijk simpele schietspelletje vaak zo hoog op lijstjes met 'The Best Games Evah ™'? En waarom is het tot op heden geen enkele developer gelukt om de Doom formule te kraken, laat staan te verbeteren?
Laten we beginnen met de drempel - die ligt laag. Lager nog dan de eisen die gesteld worden aan een baan als de mijne, of de eisen die Samuel stelt aan z'n one-night stands.
Vanaf minuut één is voor iedereen duidelijk wat ie moet doen: demonen en ander gespuis voor hun flikker schieten, onderwijl zoekend naar de uitgang van het level. Veel lastiger wordt het niet.
Okay, hoor ik je nu denken, maar dat geldt toch voor andere shooters ook? Klopt. Wat Doom echter onderscheidt van z'n (vooral moderne) genregenoten, is het complete gebrek aan pretentie. Het probeert niet het meest epische schietspel ooit te zijn, het IS het gewoon. Neem Call of Duty, een game die het nodig acht om elke vijf minuten een set-piece door je strot te duwen, of anders wel *gaap* wéér een vergezochte plottwist. Zo niet in Doom. De gameplay vertelt het verhaal. Hierdoor komen verrassende momenten, zoals wanneer je een schakelaar indrukt en ineens belaagd wordt door tien Imps, extra hard binnen. Of toen ik eindelijk bij het eind van E2M1 aankwam en er plotseling een monster uit de lift tevoorschijn kwam. Hoe dan? Wtf! Een lift is het einde van het level, een plek waar je veilig bent!!!
Yep, Doom grijpt je bij de ballen, laat je effe op adem te komen, waarna het je scrotum met één ferme kneep verplettert.

BIG. FUCKING. GUN!

Toch is het niet zo dat het spel oneerlijk is, ofzo. Wanneer je in de val loopt, is het altijd je eigen schuld. In Doom heb je namelijk voortdurend de kans om je voor te bereiden; iets wat vooral te danken is aan het perfecte leveldesign. De maps zijn lineair genoeg om nooit te verdwalen, maar ook weer open genoeg om exploration aan te moedigen én te belonen. En dan niet met een of andere neppe MacGuffin, neehee; secrets in Doom bevatten vaak minimaal een dikke health- of armor-pickup. Of, met een beetje mazzel, de BIG. FUCKING. GUN!
Het toffe is dat je dikwijls al vér voordat je ergens kunt komen, een kleine teaser krijgt van hetgeen je te wachten staat. Een raampje voor een hal met tientallen monsters, een schier onbereikbare soul sphere... de levels in Doom voelen bijna allemaal aan als mini sandboxjes. Erg knap, helemaal wanneer je je bedenkt dat je niet kunt springen of zelfs maar omhoog kunt richten!
Om in de labyrint-achtige levels toch goed

"Hell, zelfs je tante zal toegeven dat ze vroeger verslaafd was aan id Software's first-person shooter!"













de weg te vinden, dienen vijanden als een soort 'broodkruimels'. Zo loop je niet de hele tijd achter een dom pijltje aan, maar weet je op een veel natuurlijkere manier op welke plekken je wel, en op welke je nog niet bent geweest. Gamedesign op z'n best. Zucht, waar zijn die tijden toch gebleven dat nieuwsgierigheid gestimuleerd werd in plaats van op de automatische piloot een stel TomTom-icoontjes af te werken?

Stiekeme tactiek

Natuurlijk zijn er nog veel meer redenen waarom Doom zo'n ongelooflijk invloedrijke klassieker is.
De graphics, bijvoorbeeld. Die waren voor 1993 echt ongekend, maar ook anno 2016 zijn de demonische sprites op z'n minst nog charmant.
De dikke, zowel duistere als opzwepende rocksoundtrack.
De mogelijkheid om niet twee, drie of vier wapens mee te dragen, maar gewoon allemaal.
De angstaanjagende Spider Mastermind.
Of die coole interface met het hoofdje van Doomguy, die na elke voltreffer meer en meer oogt als Florian na z'n zoveelste nachtje doorhalen.
Maar het belangrijkste? Dat is wat mij betreft iets waar je niet zo snel aan denkt, en waar tevens geen enkele ontwikkelaar die Doom probeert te klonen rekening mee lijkt te houden. Iets dat feitelijk ook compleet averechts op het principe van een simpele, ééndimensionale shooter staat. Ik heb het over het besef dat Doom stiekem een zeer tactische shooter is. Een thinking man's game, waarin je niet zomaar als een dwaas die 100 health op kunt pakken, maar je moment moet kiezen omdat je anders later in de problemen komt. In deze game kun je namelijk niet als een pussy achter een muurtje uitpuffen

"Het hoofdje van Doomguy, dat na elke voltreffer meer en meer oogt als Florian na z'n zoveelste nachtje doorhalen."

om je gezondheid op te laden, maar moet je bewegen. Een ononderbroken danse macabre.
Want dat is het; eigenlijk draait Doom helemaal niet om schieten. Mikken en vuren kan iedereen wel. Nee, het gaat om het ontwijken van aanvallen en projectielen, vergelijkbaar met hogere school voetbal. De beste spelers weten immers niet alleen hoe ze tackles moeten ontwijken, maar bovenal wat ze moeten doen zónder de bal...

Over honderd jaar...

Er is inmiddels een hele generatie gamers opgegroeid zonder Doom. Ja okay, in 2004 verscheen deel drie, maar dat was toch vooral een slap aftreksel met veel te trage gameplay. Ook de ontelbare remakes van de eerste twee games (er verscheen nog net geen versie voor je wekkerradio) waren slechts een schrale troost. De druk op de schouders van de nieuwe Doom is dus immens. Begrijpt het spel wat de serie zo succesvol heeft gemaakt? Is er überhaupt nog een markt voor old skool shooters? En kan Doom wel zonder de creatieve inbreng van godfathers Carmack en Romero? Op het moment van schrijven kan ik deze vragen helaas nog niet beantwoorden, maar zelfs in het geval dat die antwoorden straks in een of meerdere gevallen negatief zullen zijn, blijft Doom voor altijd een legendarische naam. En ook de komende honderd jaar een prima gespreksonderwerp op saaie familiefeestjes... ✖







RELATIVEREN MIDDELS WIJSHEID



Gamers maken zich vaak druk om dingen. Wouter niet, dus is hij gaan uitzoeken waarom er zo vaak nieuwskoppen beginnen met 'woedende gamers' of 'gamers outraged'. Blijkt dat veel van deze woede prima te counteren valt met wijze woorden uit onze geschiedenis, dus heeft onze relativeringskampioen dat gedaan met de volgende kwesties...

GAMERS BOOS OMDAT ZE EEN VROUW MOETEN ZIJN IN RUST



De mensen achter survivalgame Rust zijn redelijk briljant. Niet dat de ontwikkelaars zo'n fantastische game hebben gemaakt, want dat vind ik eigenlijk wel meevallen, maar voor hun in-game troll-acties verdienen ze een prijs.

Zo hebben ze het ras en de huidskleur van hun spelers' avatars massaal gerandomiseerd na een update, waarna bleek dat vooral Russen nogal gehecht zijn aan hun witte complexiteit. Ze haalden hetzelfde grapje uit met de grootte van de genitaliën, waar dan weer wat minder backlash van kwam.

Hoewel lead developer Garry Newman beweert dat deze willekeurigheid hen om 'gameplay' gaat, niet om ideologie, kan ik me niet anders voorstellen dan dat ze er stiekem wel een statement mee willen maken. Helemaal nadat Facepunch Studios later het geslacht van spelers veranderde zodat de verdeling man/vrouw 50/50 was, is het moeilijk te denken dat er geen diepere gedachte achter zit. Want ja, seksisme is nogal een dingetje onder gamers tegenwoordig, mocht het je nog niet opgevallen zijn. Het geslachtsdingetje (oeh, vies woord) was dan ook iets waarmee ze een enorme woedende massa gamers op de hals haalden. Mannetjes die begonnen te blèren over 'feministische idealen' waar ze niets mee te maken willen hebben en duizenden gamers die besloten dat Rust opeens niet meer leuk genoeg was om te spelen. Want ja, als je een vrouw bent, wat heeft het dan allemaal nog voor zin?



Maar, beste boze gamers die geen vrouw willen zijn; luister naar de woorden van George Eliot (een schrijver die stiekem Mary Ann Evans heet en ja, dat is een vrouw):

"Het is nooit te laat om te zijn wat je had kunnen zijn."

Dat kan van alles zijn: een toleranter persoon, een begripvoller mens of... een vrouw in een game.

Oh ja, na de geslachtsaanpassingen en de daarop volgende publiciteitsstorm, is de verkoop van Rust met 74 procent gestegen. Win.



GAMERS PISSED OFF OMDAT JIMMY KIMMEL GRAPJES MAAKT OVER YOUTUBE GAMING

Sinds eind vorig jaar kan je ook op YouTube games streamen, zoals je je misschien wel kunt herinneren. Talkshow host Jimmy Kimmel maakte van dit nieuws gebruik om effe goed het fenomeen 'kijken naar mensen die games spelen' op de hak te nemen. Hij vergeleek het met het kijken naar iemand die je eten opeet en maakte een filmpje waarin YouTube zogenaamd nieuwe services bood waarmee je kan kijken naar iemand die kijkt hoe iemand een game speelt, of kunt kijken naar iemand die kijkt hoe iemand kijkt naar iemand die een game speelt. Het ging nog een stukje verder dan dat, maar je snapt het idee wel: het was bedoeld als humor en best gniffelbaar als je het mij vraagt. Helaas zagen gamers er de grap niet van in, wat onder andere tot maar liefst 160.000 dislikes op het betreffende filmpje leidde en een shitload aan boze comments zoals 'Go fuck a pigeon' en nog veel meer, veel minder grappige.





Waar Kimmel vervolgens weer een filmpje of twee van maakte, want ook dat was grappig. En ja, die haalden eveneens vele tienduizenden dislikes per stuk, met elk zo'n miljoen views. Het zal de weldenkenden onder ons dan ook niet zijn ontgaan dat het Jimmy Kimmel dáár om gaat, niet omdat hij het leuk vindt om mensen boos te maken, zoals hij in een van de filmpjes beweert.

Dus, beste, boze gamers die vinden dat hun hobby te kakken wordt gezet, luister naar het volgende gezegde van de indianenstam de Navajo:

"Iemand die doet alsof hij slaapt, kan je niet wakker maken."

Mensen trollen omdat ze reacties willen uitlokken, beste gamers. Mensen zoals Nino doen het omdat ze van chaos houden, Jimmy Kimmel doet het voor de kijkcijfers. Dus je kan nog zo hard schreeuwen dat hij een lul is, maar hopelijk ben je slim genoeg om te beseffen dat er een heel TEAM aan schrijvers achter zo'n show zit en Kimmel misschien amper iets zegt wat überhaupt z'n eigen fucking mening is.

GAMERS AAN HET JANKEN OMDAT ER EEN TRANSGENDER IN EEN ADD-ON ZIT



Een add-on van Baldur's Gate, genaamd Siege of Dragonspear, krijgt een bijzonder lage user rating op Steam, Metacritic en alle andere platformen waar gamers hun mening kwijt kunnen. Niet omdat het een slechte uitbreiding is, want van de (doorgaans een tikje redelijkere) critici krijgt het wel een prima cijfer. Wat is er aan de hand? Nou, er zit een character in Siege of Dragonspear genaamd Mizhena en ontwikkelaar Beamdog heeft het GORE LEF gehad om van haar een transgender te maken! BAH, GETSIE! Een vrouw die ooit een man was?! Dat is gewoon... vies! Hoewel sommigen in hun slechte beoordelingen (waarschijnlijk terecht) klagen over corrupted saves, gaat veel van het geklaag vooral over hoe de game geschreven is.



Niet iedereen treedt daarover in details, maar als er gesproken wordt over 'heavy handed Social Justice theme' en 'no one likes forced agendas'... tja, dan weet je dat er iemand achter zit met bedenkelijke, morele standaarden. Van die lui die vervolgens bedreigingen naar de ontwikkelaars in kwestie gaan sturen omdat ze trieste sociopaten zijn die eens een keer les moeten krijgen in het zo diep mogelijk inserteren van hun mening in hun eigen bekrompen anus.

De wereld wordt een stuk zieliger door deze sad fucks, dames en heren, terwijl ze alleen maar de volgende uitspraak van Albert Szent-Györgyi in hun oren moeten knopen:

"We are all but recent leaves on the same old tree of life and if this life has adapted itself to new functions and conditions, it uses the same old basic principles over and over again. There is no real difference between the grass and the man who mows it."

Mocht je Engels niet begrijpen of je vindt het maar vaag hippie-gelul, dan is deze uitspraak in één woord samen te vatten: tolerantie. Dat is niet alleen een mooi woord, maar ook een groot goed. Beamdog heeft het character wel veranderd na alle ophef, zodat de starre dipshit-gamers alsnog hun fucking zin hebben gekregen. De ontwikkelaar beweert dat ze deze beslissing hebben genomen omdat ze uiteindelijk toch vonden dat Mizhena niet genoeg ontwikkeling had als personage, maar we weten allemaal wat de zeer spijtige waarheid is, nietwaar?

GAMERS ZIJN WOEDEND OP DEV DIE HET UITMAAKTE MET EEN GAMEJOURNO

Ach, Zoe Quinn. Wat een controversieel persoon! Het noemen van haar naam is bijna gevaarlijk, want er zijn zoveel kanten aan haar verhaal en zoveel meningen en zoveel roddels over haar, dat de waarheid niet alleen in het midden ligt, maar ook nog onder een enorme berg stront. Feit is dat het begon met hoe zij, als developer van een crappy game, (vermoedelijk) vreemd ging tijdens haar relatie met een gamejourno en deze gepiepelde knakker haar vervolgens in een kwaad daglicht stelde op een forum. Dit zette de grootste schijtstorm in beweging die de game-industrie OOIT gekend heeft, wat uiteindelijk het vreselijke begrip 'GamerGate' tot gevolg heeft gehad. Ja, GamerGate is het gevolg van een stel gamers die boos waren over een naar verluid cheatende chick. Man, wat een fantastische industrie is dit, of niet? Zo volwassen en redelijk en classy.





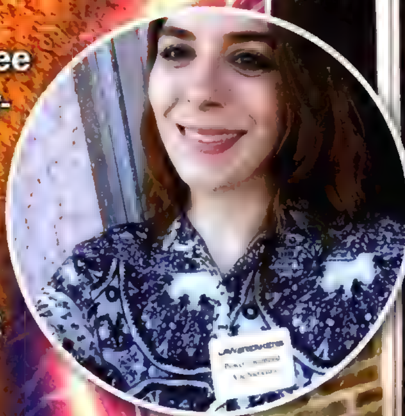
Maar al deze heisa, alle bovenstaande kwesties, waren te voorkomen als iedereen de woorden van Jonathan Swift ter harte had genomen:

"...Reasoning will never make a Man correct an ill Opinion, which by Reasoning he never acquired..."

OVERHEERS DE ZWAARTEKRACHT

LAWBREAKERS

Speciaal voor Cliff Bleszinski en Arjan Brussee verruilde Alie de arena's van World of Warcraft voor die van LawBreakers. In North Carolina vroeg ze de heren niet alleen de hemdjes van het lijf, maar raakte ze ook dusdanig onder de indruk van deze first-person (arena) shooter dat ze compleet vergat te vragen naar een nieuwe Jazz Jackrabbit.





Na twee jaar lang ronddobberen in zijn bubbelbad en rondjes rijden met zijn Lamborghini kwam ***Cliff Bleszinski*** tot het besef dat hij simpelweg te veel ideeën had om de game-industrie voorgoed vaarwel te zeggen. Omdat de man achter Unreal Tournament en Gears of War naar eigen zeggen echter geen kans kreeg om al deze ideeën uit te werken bij Epic Games, proost ik nu met de mensen van zijn eigen studio: Boss Key Productions.

NEDERLANDS FEESTJE

Ik ontmoet Bleszinski in ***Raleigh, North Carolina***, waar het vijftigkoppige team van Boss Key Productions in een ***oud industrieel pand*** hard aan het werk is aan hun eerste game: LawBreakers. Een van deze harde werkers is onze eigen Arjan Brussee, die 24 jaar geleden samen met Bleszinski Jazz Jackrabbit creëerde. Na deze eerste samenwerking richtte Brussee zich met zijn Guerrilla Games op de ontwikkeling van Killzone, terwijl Bleszinski aan de slag ging met Gears of War.

Toen Brussee na zijn overstap naar EA alleen nog maar bezig was met PowerPoint presentaties en politieke spelletjes sloeg de vonk tussen hem en Bleszinski weer over, zodat hij in 2014 aantrad als Chief Operating Officer bij Boss Key Productions: "Ik ben na Guerrilla Games eerst iets groters gaan proberen bij EA. Dat was interessant en ik heb veel geleerd, maar om met een klein team de handen ineen te slaan en de wereld te willen veroveren, dat is écht leuk. Mijn ding is programmeren en spellen ontwikkelen. Ik voel me bij Boss Key Productions nu weer een dev."

> **weetje • weetje**
> *Nexon stelt dat hun games een levensduur moeten hebben van zeven jaar. Zij noemen dat 'games as a service'.*

ALLES IS ZWAARTEKRACHT

Toen ik vrienden vertelde dat ik een paar dagen naar Raleigh zou gaan, werd ik gedwongen te beloven vooral flink te zeuren om een nieuwe Jazz Jackrabbit. Maar eigenlijk ben ik zowel ***Brussee (links)*** als Bleszinski die vraag oprecht vergeten te stellen... Wellicht was dat omdat ik best wel onder de indruk was van de mannen die verantwoordelijk zijn voor zoveel grote titels, maar ik denk eigenlijk dat het vooral kwam omdat LawBreakers oprecht mijn interesse wist te vangen en vast te houden.

'Beat gravity into submission' is de slogan van deze first-person (arena) shooter. Dat klinkt niet alleen

GEEN VR

Bleszinski stelt dat het prijskaartje van VR op dit moment nog te hoog is, de set-up te ingewikkeld en de games niet lang genoeg leuk blijven. Hij zou echter erg graag zelf met VR werken. Een shooter gaat dat echter waarschijnlijk niet worden; Bleszinski denkt meer aan een soort social game, waarin mensen door middel van hun avatar kunnen interacteren.



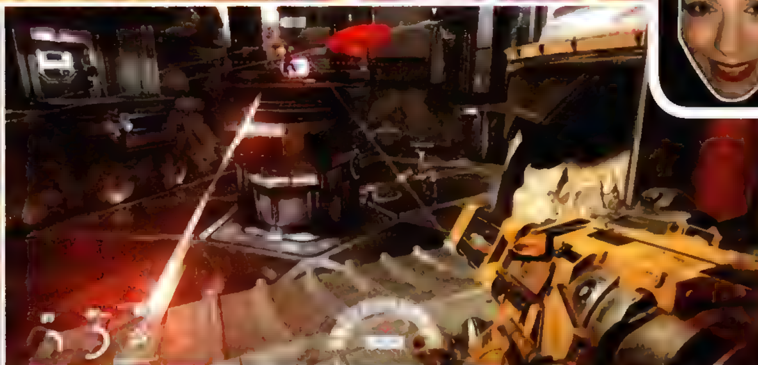
















lekker catchy, maar mag je heel letterlijk nemen, aangezien niet alleen de omgevingen in LawBreakers beïnvloed worden door de zwaartekracht, maar de personages er vooral zelf veel invloed op hebben met hun abilities. Zo lanceer je jezelf bijvoorbeeld naar voren door achter je te schieten. De combinatie van deze twee elementen doet de verticale gameplay daadwerkelijk tot een hoogtepunt komen.

SCHAAKSPEL

Brussee vergelijkt LawBreakers graag met een soort schaakspel. Niet alleen omdat de game symmetrisch is, zowel wat betreft de opbouw van de levels als de abilities van de personages in beide teams, maar eveneens omdat tactiek van cruciaal belang is. Als de hele vijandelijke basis vol zit met langzame, maar sterke titans en jij deze wil infiltreren met je snelle maar kwetsbare assassin, dan leg je het na twee raketten af. In dat geval kun je er bijvoorbeeld beter voor kiezen om je hele team te verzamelen, ervoor te zorgen dat je al je abilities op maximale charge hebt of een andere route door de map te kiezen.



weetje • weetje

Volgens Brussee heb je na een uurtje of tien spelen een personage pas redelijk goed door. Vooral het eerste uur met een nieuwe klasse belooft flink peentjes zweten te worden.

We speelden op het kantoor van Boss Key Productions de modus Overcharge (zie de screenshots boven), waarbij een batterij opgeladen moet worden in de teambasissen.

Stel dat jouw team de batterij een hele poos in handen heeft, zodat de charge op 99% staat. Nog tien seconden en je team scoort. Maar aangezien de batterij zijn charge niet verliest als deze gekaapt wordt door de andere ploeg kunnen zij ook nog steeds winnen. Zodoende blijven potjes tot de laatste seconde spannend. Zeker wanneer Bleszinski naast je komt zitten en jouw team laat zien hoe het echt moet...

SHOOTER DNA

Niet alleen Bleszinski lijkt trouwens oprecht te houden van zijn 'baby', maar *de andere vijftig werknemers* spreken eveneens vol trots over hun werkzaamheden. Zo heb ik nog nooit iemand zo vol passie horen spreken over het breken van licht of over het creëren van realistische bewegingen.

Ik gun werkelijk iedereen de sportwagens die Bleszinski zijn werknemers in mijn interview beloofd heeft, maar met onder meer Overwatch en Battleborn in aantocht is het natuurlijk de vraag hoe LawBreakers zich succesvol gaat onderscheiden.

Een van de voordelen van de game van Boss Key Productions is dat het DNA van Brussee en Bleszinski gemaakt is van honderd procent pure shooter en ze niet bang zijn om een skill based game met een steile leercurve uit te brengen. Volgens Brussee zijn games de afgelopen jaren behoorlijk simpel geworden: "We maken games zo makkelijk dat zelfs Pietje van om de hoek ze kan spelen. Ik ben daar wel klaar mee. Ons spel is moeilijk, maar juist daardoor kunnen mensen er heel erg goed in worden." »



weetje • weetje

Aangezien LawBreakers alleen maar zogenaamde 'modes that matter' krijgt, hoef je geen klassiekers te verwachten. Elke modus moet in het teken staan van spannende wendingen en dramatische laatste seconden.







Een tweede onderscheidende feature betreft de look van LawBreakers, die in de *afgelopen maanden behoorlijk op de schop is gegaan*: "Cliff en ik kwamen uit Gears en Killzone, die we voor de grap wel de bruinste spellen ooit noemen, en onze reactie daarop was dat we kleur wilden. Maar toen we met ons hoofd uit de loopgraven kwamen, zagen we dat Overwatch en Battleborn beide op hetzelfde spoor zaten. We hebben daarom voor een meer volwassen benadering gekozen, met meer attitude, bloed en gevloek."

GAMEPLAY FIRST

Ten derde is het verdienmodel van de shooter onder handen genomen. Anders dan je wellicht van uitgever Nexon zou verwachten, wordt LawBreakers geen free-to-play game. Volgens Brussee is de balans in de game het allerbelangrijkste: "Ik haat pay-to-win. Als mensen bepaalde gameplay kopen, hebben ze zo'n oneerlijk voordeel dat het hele spel kapot gaat. We vragen een vaste prijs, waarvoor je alle maps en characters krijgt. En down the line willen we dingen verkopen die met cosmetics te maken hebben, maar nooit op het gebied van gameplay."



weetje • weetje

De controls in LawBreakers zijn net effe anders dan veel gamers gewend zijn; zo vuur je achter je met control en is de functie van je shiftknop afhankelijk van de situatie.

HET VERHAAL

In LawBreakers heeft de mensheid de maan laten exploderen, hetgeen leidt tot hevige aardbevingen en gebieden met afwijkende zwaartekracht. Zo is de Grand Canyon in de game bijvoorbeeld omringd door grote, zwevende rotsblokken. De mensheid weet echter te herbouwen en uiteindelijk te profiteren van hun nieuwe, supermenselijke krachten. In ieder geval totdat bendes (de Breakers) voor ellende zorgen en alleen de handhavers (de Law) daar een einde aan kunnen maken.

Bleszinski en Brussee zijn het erover eens dat games op disc uitbrengen ouderwets is. Je zult LawBreakers daarom later dit jaar (in ieder geval na de zomer) via Steam kunnen checken. Eerst volgen er nog diverse (alpha)tests en wellicht een early access, aangezien de mannen zitten te springen om feedback.

In het testlab op kantoor wordt LawBreakers zo'n vier à vijf keer per dag met z'n tienen gespeeld. Zodoende kunnen nieuwe dingen in de game meteen getest worden en eventueel dezelfde dag nog meerdere malen aangepast. Wellicht volgt in de toekomst een console versie, maar voor nu richten de mannen zich op PC: "Voor ons is het echt gameplay first, zo draait de game bijvoorbeeld super snel met meer dan 120fps. We willen terug naar de flow en die reactiesnelheid die je had in oude shooters, waarvoor PC het meest geschikt is", aldus Brussee.

weetje • weetje

Jammer genoeg was de content die ik tijdens mijn trip mocht checken nog redelijk beperkt. Brussee en Bleszinski verzekerden me echter dat er heel veel toffe dingen aankomen, onder meer met een aantal leuke zwaartekrachtverrassingen.

EEN CULTUREEL FENOMEEN

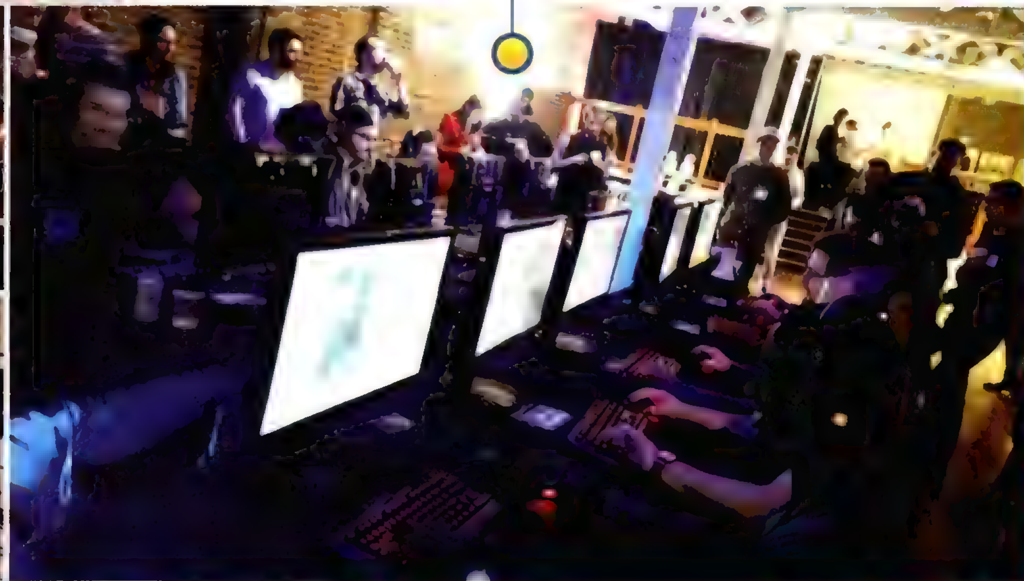
LawBreakers wordt een lange termijn project. Zo verwachten Bleszinski en Brussee na een jaar een groot aantal maps en characters in de game gestopt te hebben. Daarnaast willen de mannen onder meer leaderboards en een spectator mode inbrengen, en hopen ze ook voorzichtig op een toekomst als eSport.

Wat Bleszinski echter het allerliefst wil, is met zijn game mensen inspireren en laten genieten: "Ik wil weer terug naar het punt dat wanneer ik naar een beurs ga, er mensen rondlopen in cosplay van de characters. Ik wil dat mensen me hun tatoeages van het logo laten zien en ik wil verhalen horen over hoe stelletjes elkaar online ontmoet hebben. Ik mis het om een cultureel fenomeen te creëren."

Een behoorlijk ambitieuze doelstelling van Bleszinski, maar goed, wanneer je iemand zoals ik, die normaal gesproken meer geeft om de arena's in World of Warcraft oprecht kunt interesseren, is er best een kans dat LawBreakers inderdaad een fenomeen gaat worden. ✖









PU.NL ESPORTS UPDATE



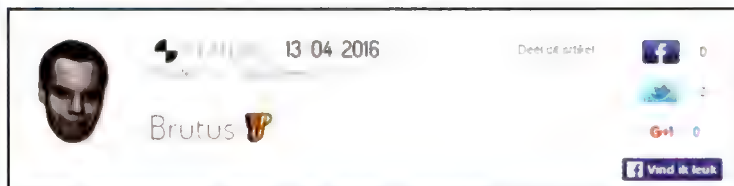
Ik weet niet of je het hebt gemerkt, maar dat eSports is best wel groot aan het worden. Je zou het bijna een 'dingetje' kunnen noemen, als je fan bent van onnodige verkleinwoordjes. De eSports evenementen, klein en groot, schieten als paddenstoelen uit de grond, met de Europese finales van League of Legends in een uitverkocht Ahoy als klap op de vuurpijl.

De eSports rubriek op PU.nl gaat ook hartstikke lekker, al zeggen we het zelf. Vooral superstagiair Brutus schrijft de sterretjes van de eSports hemel, maar de rest van het team doet lekker mee en al dat harde werk verdient een plekje in de spotlight. En met spotlight bedoel ik het blad. Met gepaste trots presenteer ik daarom hier de Top 3 beste eSports-artikelen op PU.nl:

ESPORTS FEATURE

1 LEAGUE OF LEGENDS - DE ULTIEME GUIDE VOOR BEGINNERS

Ruim vijfduizend woorden schoon aan de haak is ie, maar als je 'm uit hebt gelezen, ben je wel meteen de grootste koning in League of Legends ooit. Stagiair Brutus heeft zijn honderden uren in League eindelijk voor iets nuttigs kunnen gebruiken en het resultaat mag er zijn. Een uitgebreid naslagwerk waar spelers op elk niveau wat aan hebben.
PU.nl/LoLguide



VERSUS

We houden het niet alleen bij het geschreven woord, we zijn namelijk ook druk met het organiseren van een nieuw maandelijks toernooi, Versus genaamd.
Op iedere laatste vrijdag van de maand gaan we met mensen uit onze eigen community en de community's van onze zustersites Gamer en InsideGamer een potje (of vijf) tegen elkaar gamen. De eerste editie van Versus stond in het teken van Smite (terug te zien op PU.nl/VersusSmite). Welke game we eind mei gaan spelen, lees je op de site (PU.nl/Versus2).



2 GAMEND RIJK WORDEN: ESPORTERS DIE GEEN MILJOENEN VERDIENEN

Toen Brutus een stuk had getikt over hoe professionele eSporters aan hun centen komen (PU.nl/eSportmoney), vond oud-freelancer Nick het resultaat ietwat te rooskleurig. Nick heeft vervolgens een prachtig counter-artikel geschreven over de schaduwzijde van eSports. Matchfixing, verslaving, dat soort narigheid.
PU.nl/geeneSportmoney



VORIGE WEEK LAS JE IN DE FEATURE VAN BRUTUS HOE ESPORTERS MILJOENEN VERDIENEN. BEN JE SINDSDIEN AL AAN HET TRAINEN OM DIE DIKKE MONEYZ BINNEN TE HALEN? AL EEN FAP-MARATHON INGEPLAND OM JE ARMSPIEREN IMMUUN TE MAKEN VOOR EEN MUISARM? SLECHT NIEUWS VRIEND. DAT LEVEN IS MAAR VOOR EEN KLEINE GROEP WEGGELEGD. VOOR HET GROTE DEEL VAN DE PROFS IS HET LEVEN EEN STUK MINDER ROOSKLEURIG!



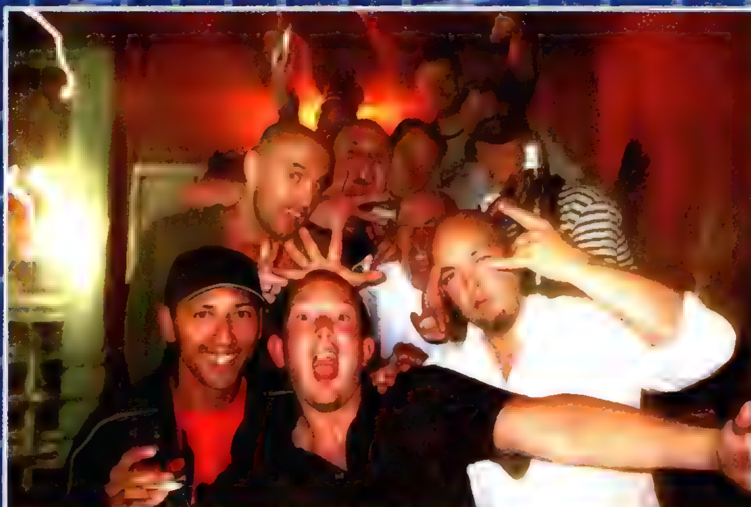
3 LEAGUE OF LEGENDS EU SPRING FINALS - VERSLAG

Zoals je weet (want het staat in de intro van dit artikel) was een uitverkocht Ahoy in Rotterdam in april het toneel van de Europese League of Legends finales. Twee dagen lang was de gigantische zaal de plek waar de beste teams ter wereld op het hoogste niveau de populairste game van het moment speelden. Brutus was er bij en heeft ons voorzien van een uitgebreid verslag en een drietal interviews met onder andere Glenn Hybrid Doornenbal, een Nederlander die dat weekend in de prijzen viel.
PU.nl/LCSverslag



GAMEFEESTJE VOL UPS EN DOWNS

DE GESCHIEDEN

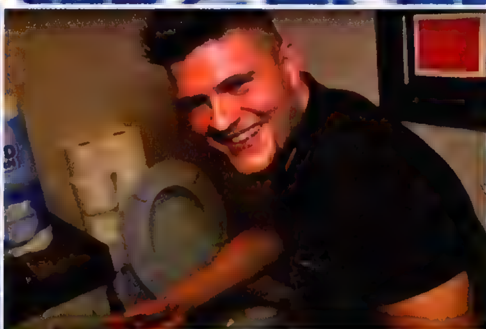




Het hoogtepunt van het gamejaar? Da's nog altijd de E3. En ondanks het afzeggen van EA en Activision, belooft ook de 2016-editie weer volop vuurwerk! Sowieso is de geschiedenis van de E3 er een vol ups én downs. Voor Graddus genoeg reden om eens in het rijke PU-archief te duiken.



Is het die mengeling van hoop en verwachting? De boothbabes, misschien? Of zijn 't toch gewoon de games? Ach, wat de reden ook is, de E3 is al sinds de eerste editie in 1995 het Mekka voor iedereen die ook maar iéts met computerspelletjes heeft.
Het mag daarom een klein wonder heten dat Power Unlimited pas vanaf 1999 de moeite nam om er iemand naartoe te sturen! De gelukkige was Skate; normaal gesproken niet vies van wat lauwigheid, kwam - lichtelijk onwennig en bijzonder pre-internet - terug met slechts een vier pagina's lange opsomming van alle geshowde games. De sfeer, de bezoekers, de feestjes eromheen: er werd met geen woord over gerept.



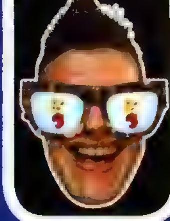
GRADDUS
Hoeveel E3's heb je bezocht?
Eentje maar. Maar wat voor een!
Wat is je mooiste E3-herinnering?
De geboorte van 'Groen als Graddus'. Want hoewel ik bij letterlijk elk rotklusje de Sjaak was, lagen we constant krom van het lachen...

TJEERD
Hoeveel E3's heb je bezocht?
Vier, dit jaar wordt mijn vijfde keer.
Wat is je mooiste E3-herinnering?
Alles ná het Wargaming-feest in 2013: Wouter die uit de rijdende taxi wil stappen, Maarten en Jan die elkaar met bier bekogelen, en Florian die van de slappe lach bijna het zwembad inrolt. Hilarisch!





JJ
Hoeveel E3's heb je bezocht?
Acht, waaronder die van 2007 toen de E3 nog maar een schim was van weleer.
Wat is je mooiste E3-herinnering?
Dat Jurjen als enige nog geld had om een retourticket voor me te kopen. Mijn tas was namelijk gestolen en daarin zat ook mijn vliegticket...



IS VAN DE E3











EEN WIJS BESLUIT

De échte coverage zoals je die van PU gewend bent, begon pas het jaar erop. Jan en JJ waren ditmaal de uitverkorenen en ze kozen ervoor om hun avonturen in dagboekvorm op te tekenen. Een wijs besluit. Zo lazen we hoe de heren werden opgelicht op Brussel Airport (twintig gulden voor een salade!), een zware jetlag hadden (alleen maar TellSell-reclames 's nachts!), eindelijk de beurs op konden (overal stands, computers en juicy babes!), zonder uitnodiging behind closed doors gingen (lullen als brugman!), de decadente Sony Party bezochten (kotsend aan de bar!) en nog geen dag na thuiskomst hun verslag al op Ed's bureau moesten droppen. *Tja, sommige dingen veranderen nooit...*

De jaren erop zou dergelijke coverage de standaard blijven, al werden de artikelen langer en de groep redacteuren die naar de States afreisde, steeds groter. Vanaf 2004 verscheen er zelfs een speciale E3-bijlage bij de PU, genaamd *The Daily Gamer*. In dit tabloid-achtige *roddelkrantje* werd nog eens extra ingezoomd op de belevenissen van de crew, en dan met »





SAMUEL
Hoeveel E3's heb je bezocht?
Nul! Ik ben meer een Gamescom en Tokyo Game Show liefhebber.
Wat is je mooiste E3-herinnering?
De reveal van Twilight Princess en hoe iedereen daarbij leek klaar te komen. Kippenvelmomentje.

FLORIAN
Hoeveel E3's heb je fysiek bezocht?
Dit wordt mijn vierde jaar!
Wat is je mooiste E3-herinnering?
Ik heb een Mortal Kombat oil painting laten signeren door Ed Boon. Het versturen was een bitch, maar ik heb de vetste goodie ever!





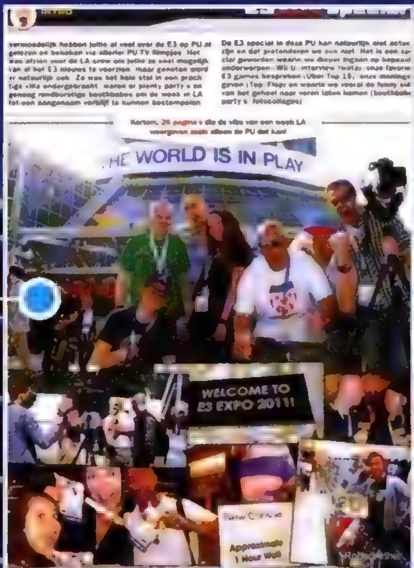
JAN
Hoeveel E3's heb je fysiek bezocht?
Ik denk veertien.
Wat is je mooiste E3-herinnering?
Ontmoeting met Pele.

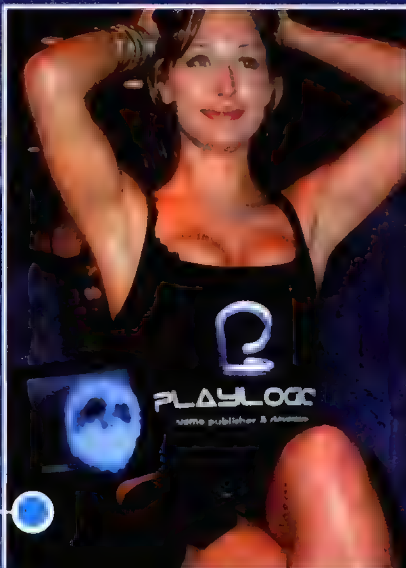
MIJLPALEN

1995 - De allereerste E3 brengt direct vuurwerk, met de reveal van de PlayStation! Wat een droomdebuut...
1996 - Nintendo heeft z'n N64 meegenomen, en ook Lara Croft laat voor het eerst haar knappe koppie zien.
1997 - Beter bekend als de 'FPS-E3', met aankondigingen van o.a. Half-Life, Unreal en Quake II.
1998 - Duke Nukem: Forever! Daarnaast begint de beurs met 70.000 bezoekers (75% meer dan in 1997) écht groot te worden.
1999 - SEGA presenteert de Dreamcast en Nintendo de Dolphin (later de GameCube). Oh, en PU is eindelijk present!
2000 - Daar is-ie dan, de meest succesvolle spelcomputer ooit: Sony's PlayStation 2. Ook Microsoft en Master Chief zijn aanwezig.
2001 - De GameCube en Xbox zijn speelbaar, net als Super Mario Sunshine en Project Gotham Racing.
2002 - De E3 blijft groeien. Logisch ook, met die nieuwe consoles en meer games dan ooit!
2003 - Half-Life 2 en Call of Duty worden onthuld. Activision heeft zelfs *een blik nazi's opengetrokken* om iedereen vriendelijk doch dringend naar hun stand te leiden...
2004 - Handhelds zijn hot! Zowel de PSP als de DS kunnen door de pers worden betast.
2005 - BOEM! Alle drie de consoleboren kondigen nieuwe systemen aan. Qua games is het echter nog steeds PS2 wat de klok slaat. »

MIJLPALEN

» **2006** - Rrrrrridge Racerrr!!! Sony verslikt zich en slaat de plank tijdens de PS3-reveal VOLLEDIG mis.
2007 - Huh? De E3 heet ineens de E3 Media and Business Summit? En alles is alleen op uitnodiging (lees: kil en kaal)? Meh.
2008 - Het absolute dieptepunt uit de E3-historie. Slechts 5000 bezoekers genieten van titels als Fallout 3 en Resident Evil 5...
2009 - Na de teleurstellingen van 2007 en 2008, is de hele bizz weer welkom en dat is te merken: 720% meer bezoekers dan vorig jaar!
2010 - De beurs der beweging, of was het nou van de spasmes? Microsoft showt de Kinect, Sony de PlayStation Move.
2011 - Sony presenteert de PlayStation Vita, terwijl Nintendo de Wii U aankondigd.
2012 - Een gestroomlijnde E3. Routinematig, bijna. Saai? Dat niet, met veel Wii U nieuws, alsook Watch_Dogs, én *gastredacteur Armin van Buuren!*
2013 - Xbox One vs. PlayStation 4, met die laatste als winnaar. Daarnaast schept Nintendo een precedent, door geen live persconferentie te doen maar vooraf opgenomen presentaties.
2014 - De grote klappers zijn Grand Theft Auto V voor de next-gen en de eerste trailer van Uncharted 4: A Thief's End.
2015 - Bethesda steelt de E3 létterlijk nog voordat ie begonnen is, met de aankondiging van Fallout 4!





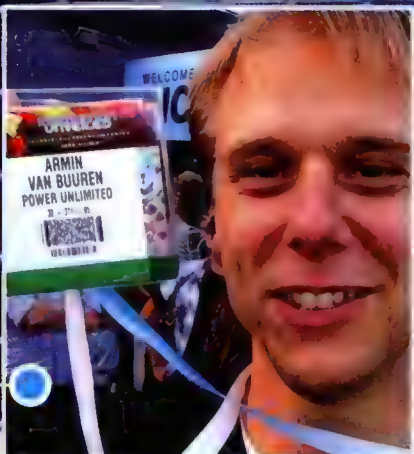
» name de dingen die het daglicht niet konden verdragen. Het inmiddels wereldberoemde beavershot van een *Playlogic-babe* bijvoorbeeld, of het gerucht dat Jan M. steekpenningen aan zou nemen. En anders wel Jurjen, die in een innige omhelsing *met Elmo uit Sesamstraat* werd betrapt. Yep, het waren de cowboyjaren van de industrie, en de E3 floreerde als nooit tevoren.

SCHIM VAN WELEER

Maar toen werd het 2007. En leek alles ineens voorbij. De ene na de andere grote uitgever meldde zich namelijk af, tot het moment dat de beurs, om met de woorden van JJ te spreken, 'nog maar een schim was van weleer'. Onze spierbonk was dan ook de enige(!) PU-redacteur die dat jaar de E3 bezocht. Hoe het zover kon komen? Daar verschillen de meningen over, al is duidelijk dat de extreem hoge standprijzen, alsook de wildgroei aan media (je kon letterlijk voor gratisspelletjes.nl schrijven en binnenkomen) een grote rol speelden.
In 2008 werd het zelfs nog erger, toen op de beursvloer slechts een paar duizend mensen rondliepen. Wat niemand een paar jaar eerder voor mogelijk had gehouden, leek nu toch echt bewaarheid te worden: de E3 was op sterven na dood.
Gelukkig realiseerde men zich nét op tijd dat het zo niet verder kon. Gamers en journo's wilden weer een ouderwetse E3, en ook uitgevers kwamen tot de conclusie dat ze simpelweg niet zonder het evenement konden.
Dus was Power Unlimited in 2009 gewoon weer op volle oorlogssterkte aanwezig. Net als in 2010, 2011 en elk jaar sindsdien. Natuurlijk met de meest vette en informatieve coverage, vooral omdat ook PU-TV een vlucht nam. Wie herinnert zich niet de Epische Maal Tijd? Groen als Graddus? *En Judge Ed* die met mic en al het villazwembad indondert?

SOMMIGE DINGEN...

Of de beurs van 2016 zal lijden onder het afzeggen van EA, Activision en Disney, valt nog te bezien. In ieder geval heeft de geschiedenis ons geleerd dat de E3 wel tegen een stootje kan. Daarnaast is één ding sowieso zeker: de PU is erbij en doet verslag. Sommige dingen veranderen immers nooit...









JURJEN
Hoeveel E3's heb je fysiek bezocht?
Volgens mij ben ik tien keer naar de E3 geweest.
Wat is je mooiste E3-herinnering?
De mooiste was m'n eerste, die van 1995. Introductie PlayStation, Killer Instinct, Virtual Boy, wat een feest :-)

NINO
Hoeveel E3's heb je fysiek bezocht?
Ondanks dat ik al tien jaar (!!!) in deze godvergeten industrie werk, ben ik nog nimmer naar de elektronische drie geweest. Maar ik ben niet bitter verder hoor.
Wat is je mooiste E3-herinnering?
Het blijft ieder jaar weer een hoogtepuntje om de persconferenties in het holst van de nacht live mee te kijken.





ED
Hoeveel E3's heb je fysiek bezocht?
Drie.
Wat is je mooiste E3-herinnering?
De laatste keer heb ik gekookt voor het hele gezelschap. Iedereen vertelde dat het verdomd lekker was. Met als gevolg dat op 't laatst ook allerlei andere gasten mee kwamen eten.


THE BANN
REVIEWS
PC REVIEW



Een week voordat Game of Thrones seizoen 6 begon, kwam The Banner Saga 2 uit. Wouter ziet het vervolg op een van de beste games van 2014 als een prima koudmakertje voor die serie!

De sfeer aan het begin van The Banner Saga 2 is iets minder drukkend en hopeloos dan in de voorganger. De varl en de mensen in de koude, zonloze wereld van ontwikkelaar Stoic hebben per slot van rekening net een grote overwinning op de geheimzinnige Dredge onder de riem. Maar The Banner Saga is een genadeloze serie, dus is het verre van een triomf zonder slachtoffers. Sterker nog; eigenlijk hebben Rook, Alette, Iver, Hakon, Eyvind, Folka en Bolverk helemaal niets gewonnen, want de duisternis zit hen nog steeds op de hielen en dan is er nog een ándere dreiging...

Is er dan niets veranderd na deel 1? Zitten we nog steeds in hetzelfde uitzichtloze (long) bootje? Nee, zekers niet! Ondanks dat The Banner Saga 2 deel is van een vooraf geplande drieluik en je het dus best episodisch kunt noemen, zitten er aardig wat versche verrassingen en aanpassingen in het vervolg.


Sinds het balzaklopen, toiletpotwerpen en het spijkerpoepen was afgeschaft, verliepen de festiviteiten rond Koningsdag ietwat plichtmatig...

Fris op: speel TBS

Mocht je de eerste Banner Saga gemist hebben (wat helemaal niet raar is, want het is een indie waar amper een trailer van is uitgebracht), je hebt een zwak voor goede verhalen en houdt van turn-based battles, dan heb ik goed nieuws voor je: JE MOET DIE SHIT SPELEN! Jawel, ook al heb je er helemaal geen tijd voor; dan máák je maar tijd.

Het stijltje van The Banner Saga - gebaseerd op de werken van Disney-animator Eyvind Earle - is zeer apart en zal daarom zeker niet iedereen laten kwijlen, maar ik vind het fucking prachtig. Toch, zelfs al doen deze elegante, mythisch mooie graphics je niets, dan nog is 't de moeite waard om de onderliggende gameplay een kans te geven. De turn-based battles die op een Fire Emblem-achtig grid plaatsvinden, zijn niet van het diepteniveau XCOM, maar zetten je tactiekklieren zeker aan het werk.

Goed gebruik maken van je units' verschillende klassen en bijbehorende skills is cruciaal voor de overwinning. Maar ook specifiekere beslissingen, zoals hoe je je vier hokjes in beslag nemende varl (Jotun-achtige reuzen) op het grid plaatst om vijanden klem te zetten, maken het verschil tussen een heerlijke overwinning en pijnlijk verlies. Beide hebben verstrekkende gevolgen, zoals bijna alles in deze games. Het komt er simpelweg op neer dat The Banner Saga fucking moeilijk is.



Paardenschop voor je hoofd

De combat in The Banner Saga 2 is in de basis precies hetzelfde als in deel 1, compleet met identieke vormgeving en Heroes die je meeneemt van het vo-

» rige deel, maar er zijn genoeg subtiele veranderingen die het vers houden. Nieuwe klassen zowel aan jouw kant als die van de vijand, zorgen ervoor dat je andere tactieken moet toepassen, en de vernietigbare obstakels op sommige maps doen hetzelfde, hoewel op een iets minder uitdagende/interessante manier. Na deel 1 is het grootste deel van je Heroes ongeveer level 5, nu zullen sommigen de level 10-grens bereiken, wat gepaard gaat met nieuwe bonussen en zelfs extra special moves voor je varl, mensen en de nieuwe horseborn (Centaurs, Noordse Mythologie-stijl).



MEER SUCTION

Het verhaal van The Banner Saga 2 is niet alleen meer verweven met de gameplay (A. B, C, D, etc. antwoorden op in tekst beschreven situaties hebben wederom invloed op dood en leven van je Heroes, maar ook bijvoorbeeld op de voedselvoorraad en de moraal van je karavaan). De game maakt ook meer gebruik van audio-cues die teksten ondersteunen en er is een grotere hoeveelheid animaties om de activiteiten van je karavaan in beeld te brengen, plus kleine cutscenes om belangrijke plot-momenten te versterken.
Dit in combinatie met de machtige en typisch Noordse muziek (vergelijkbaar met The Witcher 3, met af en toe eenzelfde mate van overkill) en sterke geluidseffecten zorgen ervoor dat ik regelmatig stond te kirren van plezier en ontzag na sommige verpletterende gebeurtenissen.

De battle grids zijn dit keer ook beter verweven met het verhaal, want de dingen die met je karavanen gebeuren in geluid en tekst als deel van het verhaal, zie je nu ook in de achtergronden van de gevechten tot leven komen. Soms zelfs vergezeld door een van de prachtige cutscenes, waardoor de gevechten, het rondtrekken met je karavaan en de verhaallijn een betere synergie hebben, minder los van elkaar staan.

Zielenscheur

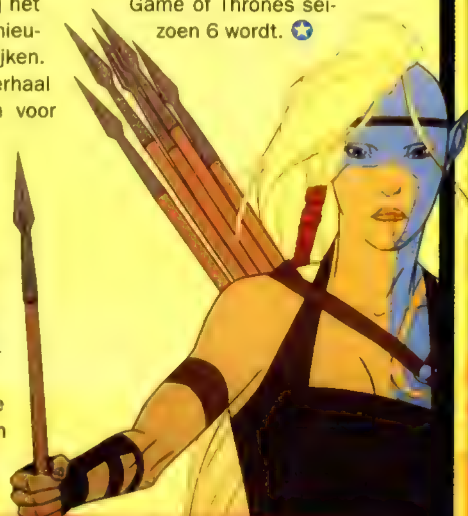
Net zoals in de eerste Banner Saga ben je in deel 2 op de vlucht voor een verschrikkelijke dreiging met een grote groep van wel honderden vechters, clanleden en varl, waarbij je moet zorgen dat niemand verhongert en de moraal hoog genoeg blijft.
Er zijn op dit gebied ook wat gameplay aanpassingen, zowel in het kamp dat je geregeld opslaat om te overleven, als in het managen van je karavaan. Daarbij wordt alles beter uitgelegd en aangegeven, waardoor beginnende spelers minder op hun hoofd hoeven te krabben.
Dit is verstandig van Stoic, maar ik raad je alsnog aan om eerst deel 1 te spelen. Want The Banner Saga gaat vooral om het verhaal en dat moet je gewoon vanaf het begin ervaren, waarbij je zélf de belangrijke keuzes wil maken. De beslissingen die Rook, Alette en Bolverk moeten maken zijn hard, pijnlijk en de mensen van Stoic moeten de diepste krochten van hun eigen ziel verkend hebben om deze shit te bedenken.
Niet alleen moet je proberen je Heroes in leven te houden, maar je beslist ook over het wel, wee en leven van al je clanleden; je bent zelfs verantwoordelijk voor het overleven van de gehele mens/varlheid! En daarbij hoe de mens/varl herinnerd zal worden: als een genadeloos, zielloos wezen dat ten koste van alles wil overleven, of een barmhartig, dapper ras dat meer geeft om leven dan óverleven. Ja, ga er maar effe voor zitten!


De strijd tussen de bewoners van Veulendam en Paerdenhout.

"Het verlangde vervolg in een enorm boeiende, duistere en magische wereld vol fascinerende characters."

Zusje

Hoewel ik compleet geboeid was door The Banner Saga 2, heeft het wel lichtelijk last van het-tweede-deel-in-een-trilogie-syndroom (AKA het 'Little Sister Syndrome'): Stoic heeft deel 1 moeten evenaren met bekende ingrediënten, dus is er veel minder over van de verwondering die bij het ontdekken van een nieuwe wereld komt kijken. Daarbij moet het verhaal wel begrijpelijk zijn voor nieuwe spelers, én dient er naar een einde toegewerkt te worden dat pas over nóg een deel zal plaatsvinden. Je moet ook nog een tweede cliffhanger verzinnen dus! Zoveel problemen... Gelukkig heeft de ontwikkelaar dit slim op weten te lossen door genoeg nieuwe elementen te introduceren, zowel qua verhaal als gameplay, en nieuwe hoofdcharacters naar voren te schuiven met een totaal andere kijk op de gedoemde wereld. Het gevolg is een duistere, mistroostige maar magische game, die hopelijk net zo goed is als Game of Thrones seizoen 6 wordt. ✪





HORSEFACE

Dit nieuwe ras ziet er niet alleen fantastisch uit, maar heeft vooral een interessante manier van communiceren. Ze zijn de taal van de varl en de mensen nauwelijks machtig, en ondersteunen hun woorden met typische paardendingen: briesen, stampen en met hun staart zwiepen bijvoorbeeld. Dit wordt natuurlijk voornamelijk in woorden aangeduid, maar de schrijvers van Stoic zijn bedreven genoeg in Engels om dit zeer plastisch te omschrijven.

SCORE 90

The Banner Saga 2 is geen compleet nieuw deel, maar het verlangde vervolgavontuur in die enorm boeiende, duistere en magische wereld vol fascinerende characters. Dat de gameplay beter in het verhaal verweven en uitgebreider is, dat is mooi meegenomen.

WOUTER



Zo'n vijftien uur op normale moeilijkheidsgraad (iets langer dan deel 1), maar wil je alle achievements halen, reken maar op dertig minimaal!

30 UREN



BASICS

TURN-BASED RPG
STOIC / VERSUS EVIL
1 SPELER
OUT NOW

ADR1FT

Trailers zijn bedrieglijke filmpjes die met je verwachtingen spelen alsof het apenballen zijn. En daarom leek het alsof Adr1ft een spectaculaire, spannende zweeftocht door een vernietigd ruimtestation zou worden. Wouter constateert echter dat de ontwikkelaar ons flink bij de apenballen heeft gevat...

Ik denk dat ik nog nooit zo'n saai spel heb gespeeld als Adr1ft. Ik ben er zelfs een beetje van in de war. Er zijn namelijk mensen die dit zien als entertainment. Als iets vermakelijks. Als iets waar je geld voor wil betalen. Maar Adr1ft is eigenlijk de gravity-gameplay in Dead Space, alleen dan zónder puzzels, mét vervelendere besturing en de zekerheid dat je erna níet belaagd zal worden door space zombies. Er gebeurt verder namelijk geen fuck. Adr1ft is als de film Gravity, alleen dan zonder George Clooney en Sandra Bullock, zonder spanning en zonder spektakel. Adr1ft is als SOMA in de ruimte, alleen dan met een veel minder boeiend plot, veel minder sfeer, totaal geen pressie maar wel frustrerendere controls.

Het lijkt alsof ontwikkelaar Three One Zero na het verzinnen van de prachtige omgeving van Adr1ft simpelweg opgehouden is met nadenken...



Dat rondje linksonder geeft aan hoe je in je vel zit. Of de atmosfeer goed is, in feite...

Adem in... sisser uit

Okay, ik zal toch maar effe uitleggen hoe de game werkt, want zo gaat dat in een review. Ik zou dat in principe met twee zinnen kunnen doen, maar ik plak er wel wat bijvoeglijke naamwoorden aan vast zodat het nog wat lijkt.

Je bent een astronaut die wakker wordt in een ruimtestation dat boven de aarde zweeft, en de boel is flink naar de tering. Dus is het zaak uit te vinden wat er mis is (gegaan), de boel te fixen, en dat allemaal in een falend ruimtepak.

Klinkt op zich best boeiend, maar bedenk daarbij dat je door de kapotte uitrusting ontzettend traag door de ruimte zweeft, dat er totaal geen puzzels zijn, er überhaupt amper uitdagingen op je pad komen en er wat betreft het plot alleen een beperkt aantal audiologs en wat mailtjes te beluisteren/lezen zijn.

Wat je in feite alleen maar doet, is het volgen van een pijl op je radar terwijl je aanvankelijk bijna om de minuut het zuurstofpeil van je pak moet bijvullen. Dit doe je in het begin door O2-flesjes op te pakken en aangezien deze dingen net zoals jij in zero gravity rondzweven, gebeurt het vervelend vaak dat je misgrijpt. Of, nog VEEL fucking irritanter, dat je in een soort orbit baantjes om elkaar heen gaat draaien en je constant met uitgestoken hand naast het flesje grijpt, terwijl je zuurstofpeil ondertussen steeds lager wordt! Besef daarbij dat het grootste deel van de (veel te korte) game het peil van je 'gas', dus hetgeen je pak in beweging brengt, direct in verband staat met je zuurstof. Dat betekent dat elke keer als je QWEASD indrukt, je minder lang kunt ademen. Fucking goed idee, man.



Vermoedelijk moet je in deze game regelmatig op je spacebar tikken.

"Dit is geen entertainment, dit is enterMEHment."

Vervelings-simulator

Ik wil niet zeggen dat Adr1ft een pure martelgang is, want je oogbollen worden wel degelijk verwend. Het uitzicht op de aarde is adembenemend - in VR helemaal, heb ik me laten vertellen - en het wrak van het ruimtestation is bijzonder gedetailleerd met z'n rondzwevende bolletjes vocht, kassen met planten en doormidden gebroken gangen.

Maar uiteindelijk ben je alleen maar aan het rondzweven (heel af en toe tussen onder stroom staande objecten door), objecten aan 't oppikken in de zwaartekrachtloosheid (audiologs en SSD's om te verzamelen, maar vooral fucking veel luchtflesjes) en af en toe een computer bedienen (waarvan je zeventig procent van de tijd PRECIES hetzelfde riedeltje te horen krijgt).

Dus kijk de trailers niet, negeer deze game en pik het desnoods alleen op als techdemo voor je Oculus of Vive. Dit is geen entertainment, dit is enterMEHment.



Oooooh, alles naar de maan...

weetje • weetje

Graag had ik Adr1ft even een testritje gegeven met een VR-bril, maar ja, die hebben we nog niet. Ik verwacht overigens dat Adr1ft wel beter te pruimen is in een virtuele werkelijkheid, maar het zal geen enorm verschil maken.

SCORE 33

Het enige wat Adr1ft geen complete faal maakt, is dat het er duizelingwekkend mooi uitziet. Desalniettemin zal je tijdens het spelen van deze zzzzzzzzzweefsimulator alleen wakker blijven door de stoten van frustratie die je toegediend krijgt als je weer eens de verkeerde kant op drijft... eh, dr1ft.

WOUTER



Vier fucking uur, amper een minuut meer, en elk opvolgend uur is minder boeiend dan het voorgaande.

4 UREN



BASICS

FIRST-PERSON EXPERIENCE
THREE ONE ZERO / 505 GAMES
1 SPELER
OUT NOW

FIRE EMBLEM

GOLD AWARD

De Vita is dood, Nintendo maakt tegenwoordig games voor mobile... moeten we nu bang worden voor het lot van de Nintendo 3DS? Niet zolang er topspellen als Fire Emblem Fates voor blijven verschijnen, zegt Jurjen.



Met zo'n enorm zwaard wil ik die schede weleens zien.

Misschien heb je het ondertussen al ontdekt: het leven is geen feest. Dat komt voornamelijk doordat het leven in real-time is. Zo van; eerst doen, dan denken. Want alles dendert maar door. Dus maak ik de ene domme beslissing na de andere.

Soms heb ik het gevoel dat ik de enige ben die zijn leven voorbij ziet flitsen en alleen maar kan toekijken en huilen. O kut, nu klink ik weer als een liedje van Adele.

Zie je, dat soort dingen gebeuren wanneer je net als ik geneigd ben eerst te praten en dan pas te denken. Laat ik dus maar stoppen met dit geraaskal en beginnen over mijn nieuwste uitvlucht uit de realtime misère: de nieuwe Fire Emblem.

Jubelstemming en zelfhaat

Tuurlijk, als schrijver van dit stuk zou ik de vorige alinea helemaal kunnen wissen, maar dat vind ik dan weer een beetje laf. Een beetje zoals je er in Fire Emblem voor kan kiezen dat gesneuvelde personages na een level weer tot leven komen. Dat is ook in Fates weer mogelijk. Maar uiteraard laat ik die optie vallen omdat hij vloekt met de ware Fire Emblem gedachte: dood is dood. Het leven is lineair en gaat recht vooruit. Gedane zaken nemen ook in Fire Emblem geen keer. Maar het geweldige van Fire Emblem is dat het spel turn-based is, en mij dus de tijd geeft om over mijn beslissingen na te denken.

Er waren momenten dat ik met een bijna dood personage op de vlucht sloeg voor twee veel sterkere tegenstanders, en het door diep denkwerk en handig gebruik van de omgeving overleefde (jubelstemming). Ik heb ook wel eens een geliefde dienstmeid, zo'n nieuw typje met werpmessen die stats reduceren, permanent verloren door er gewoon te gehaast mee om te springen (zelfhaat). Haar echtgenoot en kind waren er ook niet blij mee.

Zowel de jubelstemming als de zelfhaat horen bij Fire Emblem, en maken ook de verschillende versies van Fates weer tot de beste game-ervaringen die je overal mee naartoe kunt nemen.

Kleine dingetjes

Eigenlijk was de voorganger Awakening (ook op de 3DS) voor mij al de ultieme Fire Emblem. Voornamelijk door alles wat eerdere Fire Emblems al zo cool maakte, en dat te verrijken met betere graphics en




woetje • woetje

Birthright bevat zeventien rekruteerbare personages die niet beschikbaar zijn in Conquest, Conquest bevat zeventien rekruteerbare personages die niet beschikbaar zijn in Birthright. In Revelation kunnen spelers op twee na alle personages uit Birthright en Conquest rekruteren.

FATES

controls, meer diepgang in de relaties tussen personages en ultieme afstembaarheid op m'n favoriete manier van spelen (die van tijd tot tijd nog wel eens wisselt tussen geduldig en gehaast).

Waarschijnlijk heeft ontwikkelaar Intelligent Systems zich net als ik afgevraagd: hoe valt de gameplay van Awakening nog te verbeteren? Daar wisten ze slechts wat kleine dingetjes voor te verzinnen.

Allereerst hebben je wapens nu het eeuwige leven, zodat je niet meer een houten stok hoeft te gebruiken omdat je je zilveren sabel wil sparen voor een volgende vijand. Dat werkt eigenlijk wel prettig.

Een andere verbetering is je nieuwe mogelijkheid met drakenkracht de omgeving te veranderen. Waardoor bijvoorbeeld bergen verdwijnen, bruggen verschijnen, of een vlak landschap verandert in een puntige martelmap of verfrissende energiebron.

Erg tof hoor, maar toch... heel erg anders dan in Awakening is mijn ervaring er niet door geworden.

Goeie- en slechteriken

Waarschijnlijk om niet al te lui over te komen, heeft Intelligent Systems toch nog wat grote, vernieuwende plannen met Fates doorgevoerd, maar die betreffen vooral de verschillende vormen waarin Fates als game wordt verkocht, en jouw beslissende rol daarbij.

Er liggen namelijk twee verschillende versies van Fates in de winkel: Birthright en Conquest. Dat doet denken aan dingen als Pokémon Red & Blue, maar de verschillen zijn veel groter. Het maakt voor de frequentie aan jubelstemmingen en zelfhaat wel degelijk uit welke je kiest.

In Birthright strijd je met de good guys van Hoshido tegen de Nohr. Dit is de makkelijkste versie van de game, en dus de beste keuze voor mensen die Fire Emblem pas via de laatste Smash Bros. leerden kennen.

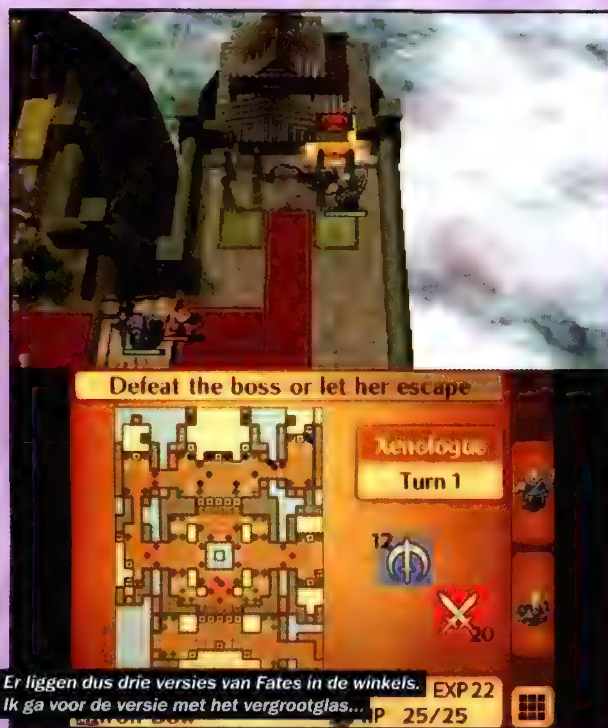
In Conquest strijd je met de slechteriken van Nohr tegen de Hoshido. Dit is de moeilijkste versie van de game, en dus de beste keuze voor mensen die al vier of vijf Fire Emblems speelden en precies weten hoe ze hun personages in no-time in opgepompte vechtmachines veranderen.

Wanneer je een van beide versies hebt voltooid, kun je de andere als DLC downloaden. Wanneer je beide versies hebt voltooid, is er nog een derde versie om te downloaden: Revelation.

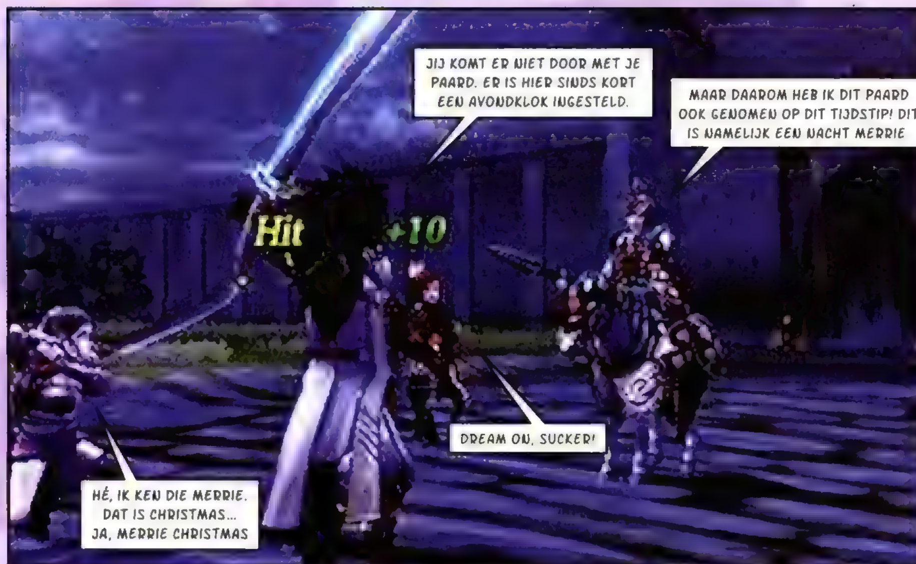


weetje • weetje

De Fire Emblem serie bestaat sinds 1990, dus alweer zestien jaar. Pas sinds 2004 verschijnen de delen ook in Europa.



Er liggen dus drie versies van Fates in de winkels. Ik ga voor de versie met het vergrootglas...



> **"Fates is in grote lijnen gelijk aan de vrijwel perfecte voorganger Awakening, en daar ben ik niet rouwig om."**

Zwart-witte keuze

Er valt veel voor en tegen de keuze om Fates in drie versies uit te brengen, te zeggen.

Het slechtste eraan is dat je gedwongen wordt tot een nogal zwart-wit keuze: de makkelijke versie met de braveriken, of de moeilijke versie met de slechteriken. Het kwaad is in deze game niet op te vatten als een kwestie van perspectief. En welke kant je ook kiest, er zullen verhaaltechnisch eigenlijk geen interessante keuzes meer volgen. Daarbij blijf je constant het gevoel houden dat je een bepaalde kant van het verhaal mist. Wat dus ook zo is.

Het beste aan de gesplitte release is dat de drie versies ook echt van elkaar verschillen, en hoe meer Fire Emblem hoe beter, zeg ik altijd maar. Dus als je het kunt betalen: speel ze alle drie.

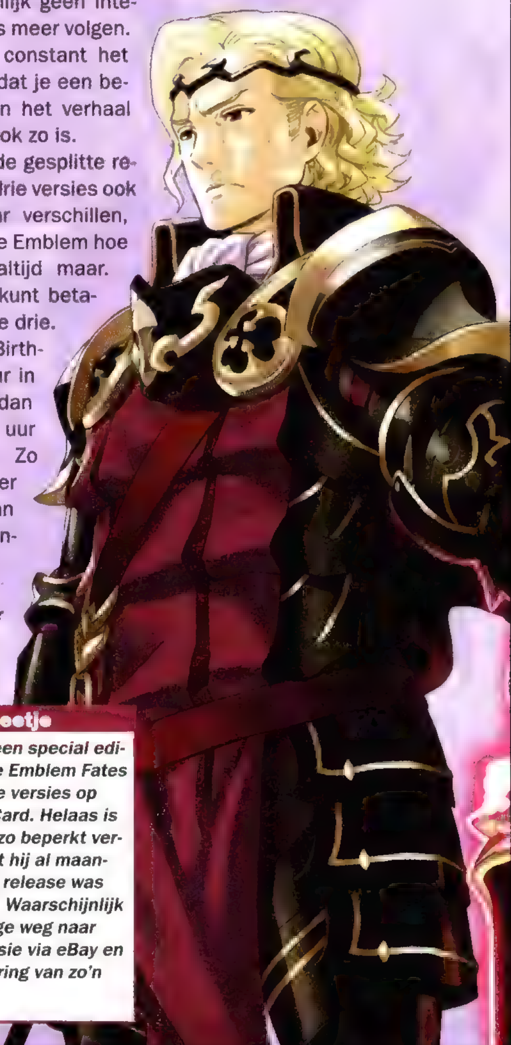
Dertig uur in Birthright, veertig uur in Conquest, en dan nog effe dertig uur in Revelation. Zo kun je toch weer honderd uur van je leven turn-based beleven. Honderd uur waarin je over elke beslissing zo lang je maar wil kunt nadenken. En je dat ook doet, omdat je weet dat elke beslissing van invloed is op je ontwikkeling, relaties, leven en dood. En je door de tijd te nemen elke jubelstemming of zelfhaat op je eigen conto kunt schrijven.

Wat een feest.



weetje • weetje

Er bestaat een special edition van Fire Emblem Fates met alle drie versies op één Game Card. Helaas is deze editie zo beperkt vervaardigd dat hij al maanden voor de release was uitverkocht. Waarschijnlijk loopt je enige weg naar deze topversie via eBay en een investering van zo'n 250 euro.



SCORE 92

Fates is in grote lijnen gelijk aan de vrijwel perfecte voorganger Awakening, en daar ben ik niet rouwig om. Dat gedoe met die verschillende versies is echter wel wat omslachtig, en voegt eigenlijk maar weinig toe.

JURJEN



Dertig uur voor Birthright, veertig voor Conquest, dertig voor Revelation.

100 UREN

12

BASICS

TACTISCHE RPG
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
20 MEI 2016

ENTER THE GUNGEON



Het regent pixelgames de afgelopen tijd, dus Nino zijn toetsenbord is doorweekt. Maar zeuren doet de baardaap niet, want het spelen van Enter The Gungeon bleek absoluut geen straf.

REVIEW

PC

PS4



Rogue Legacy, Nuclear Throne, Binding of Isaac, FTL, Risk of Rain... aan goede roguelikes geen gebrek de laatste tijd. Sinds Spelunky het genre in 2013 herdefinieerde, poppen ze als paddenstoelen uit de grond. Blijkbaar is de combinatie van random genereerde levels, permadeath, veel geheimen en weinig health een gouden formule.
Dat is eigenlijk ook best logisch; met deze structuur is het relatief eenvoudig om een game te maken die vrijwel oneindig herspeelbaar is. Ik zeg niet dat het simpel is, want iedereen die de ontwikkeling van Nuclear Throne van het Nederlandse Vlambeer heeft gevolgd, weet dat er een hoop getweak aan te pas komt voordat een roguelike klaar is voor consumptie.
Gelukkig weten de gasten van Dodge Roll dat ook, want hun eerste game, Enter The Gungeon (ETG), speelt als een zonnetje.



Goed verhaal,

Het verhaal dat Enter The Gungeon vertelt is net zo mooi als de titel impliceert. Het gaat namelijk over een pistool dat zo krachtig is dat 't het verleden kan vernietigen. De gun wordt verstopt in de vloer van een kerker, die vervolgens instort. Aan vier moedige avonturiers de taak om af te dalen in de Gungeon om het überkrachtige pistool te vinden.
Zoals gezegd is Enter The Gungeon een roguelike in hart en nieren. Nadat je één van de vier personages hebt gekozen (elk met hun eigen unieke gun(s) en superkrachten) ga je de Gungeon in om je, via telkens moeilijkere verdiepingen, een weg te banen naar het einddoel.
Doordat de verdiepingen random zijn gegenereerd, is het elke keer weer een verrassing hoeveel kamers je door moet knokken voordat je bij de eindbaas bent, en ook de locatie van geheimen en de shop zijn elke keer anders.

weetje - weetje

Het wapenarsenaal bestaat uit bijna tweehonderd verschillende guns met elk hun unieke eigenschappen. De kans dat je twee keer dezelfde blaffer tegenkomt, is minimaal en de onderlinge verschillen zijn zo groot dat verveling niet snel toe zal slaan.

"Een uitstekend tussendoortje dat een permanent plekje op mijn PS4 heeft veroverd."

Overzichtelijke kogelhel

In de essentie is Enter The Gungeon een minder hectische versie van Nuclear Throne, met een groter wapenarsenaal (zie kader) en leukere eindbazen en vijanden.
Dat wil niet zeggen dat de game makkelijk is, maar ETG heeft wel een cruciale move om je uit de meest benarde situaties te redden. Elk personage beschikt namelijk over een dodge roll waarmee hij of zij weg kan duiken voor aanvliegende kogels en zelfs even onkwetsbaar is, zoals in Dark Souls bijvoorbeeld. Ook als je scherm tijdens eindbaasgevechten gevuld is met kogels en aanvoelt als een ware bullet hell shooter, heb je nog het idee dat je controle over de situatie hebt.
Als de dodge roll niet afdoende is, kan je twee keer per verdieping een zogenaamd 'blank shot' afvuren. Hiermee verdwijnen alle kogels van vijanden uit je scherm en zijn opponenten tijdelijk gestunned.



Totaalpakket

Zelfs na veel te veel uren in talloze verschillende roguelikes te hebben gestoken, is Enter The Gungeon leuk genoeg om op te vallen in dit zo druk bezette genre. Strakke controls, dito pixelgraphics, een gigantisch arsenaal aan guns en items, interessante vijanden: Enter The Gungeon heeft het allemaal, en dat voor de prijs van vijftien euro.
Het maakt van ETG een uitstekend tussendoortje dat een permanent plekje op mijn PS4 heeft veroverd. En had ik al gezegd dat er lokale co-op in zit?

SCORE 85

Enter The Gungeon is een super uitgebreide roguelike met een strakke afwerking en meer dan genoeg geheimen om te ontrafelen.

NINO



Het is mij nog niet eens gelukt om in de buurt van de laatste baas te komen, dus aan content geen gebrek.

30+ UREN



BASICS
ROGUELIKE
DODGE ROLL / DEVOLVER DIGITAL
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

HYPER LIGHT DRIFTER

Één blik op een screenshot van Hyper Light Drifter en je weet genoeg: dit is dé game voor Nino. Maar is liefde op het eerste gezicht wel zo'n goede basis voor een langdurige relatie? Ja en nee...



REVIEW | PC | MAC

Hyper Light Drifter (HLD) begon z'n leven als een klein Hyper Light Driftertje op Kickstarter in de herfst van 2013. Animator Alex Preston hield zijn hand op voor een bescheiden 27.000 dollar op de crowdfunding site, maar zijn pitch bleek een schot in de roos, want toen de campagne na een maand sloot, stond de teller op een indrukwekkende 640.000 dollar! Genoeg om de scope van de game aanzienlijk te vergroten en om console ports te financieren.
Vanwege de ambitieuzere plannen en Prestons kwakkelende gezondheid werd de oorspronkelijke releasedate van zomer 2014 gemist en ook de volgende geplande release rond de feestdagen van datzelfde jaar werd niet gehaald. Uiteindelijk heeft het nog tot 31 maart 2016 geduurd voordat de game uitkwam, en de console versies (PS4 en Xbox One) laten nog altijd op zich wachten.

Mooiste SNES game ooit

Is de uiteindelijke game dan het lange wachten en de gigantische opbrengst op Kickstarter waard geweest? Ja en nee. HLD is een beeldschone Zelda-achtige top down action RPG geworden, maar laat qua moeilijkheid en balans te wensen over.
De game maakt een geweldige eerste indruk met zijn unieke pixelart stijltje, waarbij elke frame van elke animatie van elk object zorgvuldig met de hand ontworpen is. Daardoor ziet HLD eruit als de mooiste SNES game die je nooit hebt gezien.
De game speelt zich af in een grote open wereld, en puur door de mooie vormgeving is het een genot om de wereld te verkennen.
Net zo fraai als de visuals is de soundtrack van producer Disasterpeace, die eerder verantwoordelijk was voor de muziek van Fez, waar HLD ook qua vormgeving duidelijk door geïnspireerd is.

"Het is het irritante checkpoint systeem dat de game onnodig frustrerend maakt."



Prima opzet

Audiovisueel zit het dus wel snor, maar op het gebied van gameplay blinkt HLD helaas wat minder uit. De opzet is prima: je speelt The Drifter, een figuurtje dat de wereld afstruint op zoek naar een geneesmiddel voor zijn dodelijke ziekte. Je uitvalsbasis is een dorpje in het midden van de map, omringd door vier gigantische gebieden om je doorheen te knokken.
Met je lichtzwaard of je gun in je hand dash je je een weg langs vijanden, op zoek naar gigantische eindbazen en verschillende upgrades om je arsenaal mee uit te breiden. En die upgrades zal je nodig hebben, want HLD wordt al snel erg moeilijk.

Checkpoint gezeik

Begrijp me niet verkeerd; ik hou wel van een beetje uitdaging. Mijn liefde voor Dark Souls steek ik niet onder stoelen of banken en ik vind roguelikes fantastisch. HLD is alleen precies de verkeerde soort moeilijk. Dat je weinig HP hebt en een hoop vijanden met één klap je halve levensbalk wegrammen, is niet zo erg; het is 't irritante checkpoint systeem dat de game onnodig frustrerend maakt.
Wanneer je voorbij een checkpoint loopt, onthoudt de game namelijk hoeveel health en medkits je hebt. Als je vervolgens het loodje legt, keer je terug bij dat checkpoint, zonder dat je health wordt aangevuld. Hierdoor komt het regelmatig voor dat je een gevecht met tientallen vijanden moet zien te overleven met twee blokjes health, zonder medkits. Dit voelt oneerlijk, frustrerend en zorgde er bij mij voor dat ik meerdere keren hele gebieden opnieuw moest spelen omdat ik op een ongelukkig moment was gesaved. Niet cool.
Toch verdient HLD als totaalervaring een dikke prima.

weetje • weetje

De geheimen van Hyper Light Drifter zijn talrijk; zowel qua verhaal als collectables heeft de game genoeg om te ontdekken. Als je echt het maximale uit de game wil halen, kan je het best Reddit raadplegen. Op de subreddit van de game zijn namelijk meer dan genoeg handige guides en video's te vinden: reddit.com/r/hyperlightdrifter

SCORE 80

Vooral de stijlvolle graphics en de heerlijke soundtrack maken de game een genot om te spelen. Helaas is de onvergeeflijke combat niet altijd even bevredigend en zorgde het checkpointsysteem ervoor dat ik een paar keer bijna mijn controller door de woonkamer smeet.

NINO



Als je een beetje doorwerkt, kan je na zeven uur de eindbaas verslaan, daarna zijn er nog een hoop geheimen te ontdekken in de uitgestrekte wereld.

7 UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE
HEART MACHINE
1 SPELER
OUT NOW

MiiTOMO

GRATIS

Nintendo bestaat sinds 1889. Sinds 1979 hebben ze succes met videogames. In 2016 verscheen de eerste mobile game van Nintendo. Een mijlpaal in de geschiedenis van het bedrijf. Maar niet meteen in jouw leven als gamer.

Prijs €0,00

Alle bedrijven worden op een gegeven moment voorspelbaar. Ook Nintendo. Bijvoorbeeld als ze weer eens een 2D-platformer met Kirby, Yoshi, Donkey Kong of ander mormel aankondigen. Of als er weer eens een Zelda game wordt uitgesteld.
Aan de andere kant is Nintendo ook een bedrijf dat van oudsher - en nog steeds - goed is voor verrassingen. Bijvoorbeeld toen met die Wii-controller. Of met de aankondiging van Splatoon. Of toen het bedrijf in mei 2015 aankondigde dat ze tóch games voor mobiles gingen maken. Als was dat laatste misschien eerder noodzaak dan verrassing.
Inmiddels is de eerste mobile game van Nintendo verschenen, en het is niet wat je had verwacht.

Social media

Geen Kirby, Yoshi of Donkey Kong; zelfs Mario is niet van stal gehaald om Nintendo's eerste mobile game een bekend gezicht te geven. Toch zit mijn Miitomo boordevol bekende gezichten, inclusief die van mezelf. Nog vreemder: eigenlijk is Miitomo niet eens een game. Ook al heeft 't programma wel iets van Animal Crossing en Tomodachi Life (dingen die je nog nét games mag noemen), eigenlijk zit het dichter bij social media diensten als Facebook, Twitter en Instagram.
Het grote verschil met Facebook, Twitter en Instagram is dat niet jij maar Miitomo grotendeels bepaalt wat jij en je vrienden voor praatjes en plaatjes gaan posten, en te zien krijgen. En dat iedereen door zijn Mii-personage wordt vertegenwoordigd.



Nederlands

Nadat je een Mii-personage hebt gemaakt of overgezet van een ander systeem, begint Miitomo je onophoudelijk met vragen te bestoken. Pas op wat je antwoordt, want je vrienden krijgen het te horen. Létterlijk, want het programma laat de personages opmerkelijk goed hun ingetikte teksten oplezen, ook in het Nederlands.
Eigenlijk heb ik nu de basisingrediënten van Miitomo wel genoemd. Natuurlijk wordt alles wel met een lekker dik, speels Nintendo-sausje gepresenteerd en gestructureerd. Vrienden komen bij je op bezoek, je kunt antwoorden van vrienden belonen met hartjes en reacties, terwijl zo'n beetje elke stap die je in Miitomo zet, wordt beloond met punten, munten, gametickets, kledingstukken en een stijgend populariteitsniveau.

Alles grijpt in elkaar

Laten we eens kijken naar de aspecten die dit alles op termijn leuk moeten houden.


Ik heb he-le-maal niks met die hipsters. Ik denk zelfs dat je geld kan verdienen door een hipsterclub te beginnen waar je een tientje moet betalen om niet naar binnen te hoeven...

HEB JIJ OOK GEHOORD DAT WE MET HET HELE BEDRIJF EEN UITJE HEBBEN?
JA, WE GAAN OP WINTERSPORT NAAR DAT OOSTENRIJKSE SKIOORD HOCHSCHILLEN.
EN JIJ KUNT DUS OOK NIET TEGEN DE COMBINATIE SCHILLEN EN UITJES....

Te beginnen met de kledingstukken. Op moment van schrijven is er net een nieuwe set Ninja-kleding gearriveerd. Leuk om te combineren met m'n Mario-pet en poezenkleding.
Je kunt nieuwe kledingstukken niet kopen, maar moet ze winnen in pachinko-achtige spelletjes. Dat brengt al een lichte verslavingsfactor met zich mee.
Wanneer je je Mii-personage leuk hebt aangekleed, kun je hem in allerlei houdingen en formaten laten poseren voor Miifoto's, ook met je echte foto's op de achtergrond. Dat is voorlopig nog wel het leukste om in Miitomo te doen.
Maar uiteindelijk grijpt alles in elkaar. Je beantwoordt vragen - voor munten - voor kledingstukken - voor foto's - voor populariteit - voor vrienden - voor gametickets - voor kledingstukken - enzovoort, mag ook in een andere volgorde, keer duizend.

Leeg en vermoeiend

Ik heb Miitomo nu vijf dagen gespeeld en dat voelt ongeveer net zo lekker als een uur achter elkaar Facebooken: grappig, verslavend, soms interessant, maar ook leeg, vermoeiend, en alsof ik mijn kostbare tijd beter in een ander gat had kunnen steken.
Maar wat je er ook van vindt; Miitomo is een sterk programma, waarmee Nintendo anno 2016 bewijst eindelijk klaar te zijn om de mobile markt te veroveren.
Miitomo maakt optimaal gebruik van de krachten van mijn mobiele toestel, werkt perfect samen met de camera en social media, en verrijkt dit alles met de typische Nintendo-saus die geen ander bedrijf zo smeuïg kan bereiden.
Ik kan me nog niet voorstellen op wat voor manieren vanaf volgend jaar de games van Kirby, Yoshi, Donkey Kong of Mario op mobile gaan werken, maar laat me graag, zeer graag verrassen. ✪



weetje • weetje

Hoe Nintendo met Miitomo precies geld wil gaan verdienen, is me nog niet helemaal duidelijk; tot op heden heb ik nog geen betaalopties gevonden. Dus is dit in elk geval met recht de Gratis Game van de Maand geworden.

SCORE 75

Miitomo is voor mij te veel social media en te weinig game om lang te kunnen boeien, maar het programma steekt verrassend goed in elkaar en past uitstekend op het mobile-formaat.

JURJEN



Na vijf dagen had ik er wel genoeg van, maar de social media tijgers onder ons kunnen hier maanden aan knabbelen.

40+ UREN

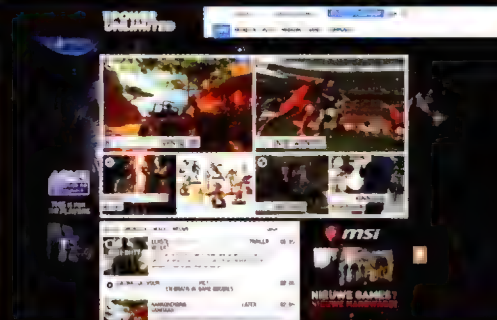


BASICS
SOCIAL GAME
IOS / ANDROID
NINTENDO
1 - ??? GEBRUIKERS
OUT NOW!



DE VIJF BESTE DINGEN VAN PU.NL

We hoeven je hopelijk niet meer te vertellen dat we naast ons geliefde maandblad ook nog een prachtige webzijde hebben. Hier vind je elke dag de laatste nieuwtjes, de vetste trailers, alles van PU-TV, maar ook een hele hoop moddervette artikelen. Hieronder de vijf beste, recente dingen van PU.nl, zodat je je niet hoeft te vervelen als je het blad straks uit hebt.



1 MAFIA III SPELEN IN SAN FRANCISCO

Of we effe naar San Francisco wilden komen om Mafia III te spelen, vroegen ze. Of jullie niet meer van die domme vragen willen stellen, antwoordden we.
Wouter en Jurjen B. hadden de eer om op deze moddervette trip te gaan voor een uitgebreide studiovisit en hands-on van Mafia III. Jurjen filmde de sterretjes van de hemel en het resultaat is absoluut het kijken waard.
PU.nl/Mafia3Trip



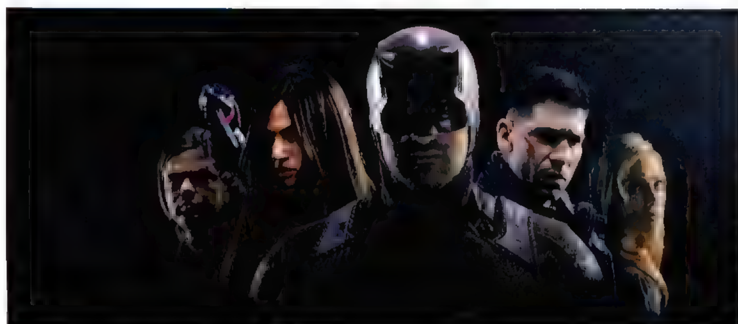
2 DE WAARGEBEURDE VERHALEN VAN UNCHARTED

We zijn deze maand goed losgegaan met dikke Uncharted artikelen en video's om te vieren dat Uncharted 4 eindelijk bij ons is. Het zijn allemaal pareltjes geworden, maar mijn persoonlijke favoriet is het stuk van onze geschiedenisnerd Sven.
Met zijn minor archeologie in de achterzak heeft Sven de waargebeurde verhalen uit de Uncharted serie op een rijtje gezet en uitgelegd. Alle schatten en alle mythische plaatsen die Drake bezoekt, komen aan bod!
PU.nl/UnchartedSchatten



3 HET KOMT WEL GOED MET DE SUPERHELD

Met Civil War in de bios en toppers als Daredevil en The Flash op TV zijn het gouden tijden voor superhelden aficionados. Freelancer Marvin is er zo eentje, en hij legt je in zijn artikel haarfijn uit wat er op dit gebied allemaal voor moois te beleven is en aan zit te komen.
PU.nl/superhelden



4 WELKE GAME OF THRONES PERSONAGES ZIJN DE PU-REDACTEUREN?

Ik heb persoonlijk de ballen verstand van dat hele Game of Thrones gebeuren maar het schijnt vrij populair te zijn, en als PeterKoelewijn iets doet, is het altijd leuk. Daarbij spreekt de titel wel voor zich, dacht ik zo!
PU.nl/GoTpersonages



5 TOP TIEN VERGETEN CARTOONS - EN ZIJN ZE GESCHIKT VOOR EEN GAME?

De meeste populaire cartoons hebben wel een eigen game gehad, maar hoe zit het met de cartoons die iedereen vergeten is? Seabert, Purno de Purno, Ovide en z'n vriendjes... Serieus, hoe vet zou een Purno de Purno game in VR zijn?
Graddus dacht daar hetzelfde over, en heeft tien potentiële kandidaten op een rij gezet.
PU.nl/VergetenCartoons



EN AL DIE ANDERE SHIT

Wat ik op deze pagina aanstip, is natuurlijk maar het topje van de spreekwoordelijke ijsberg, want PU.nl wordt elke dag keihard gevuld met alles wat je wil weten over onze geliefde hobby.
Elke ochtend wakker worden onder het genot van een nieuwe Nachtwacht om vervolgens de hele dag te genieten van de laatste nieuwtjes, video's, livestreams en andere gekkigheid. Wat wil een mens nog meer?

OOK GESPEELD

OMDAT WE VAN KERSEN OP ONZE TAARTJES HOUDEN

LEKKER RAUW ROLLEN



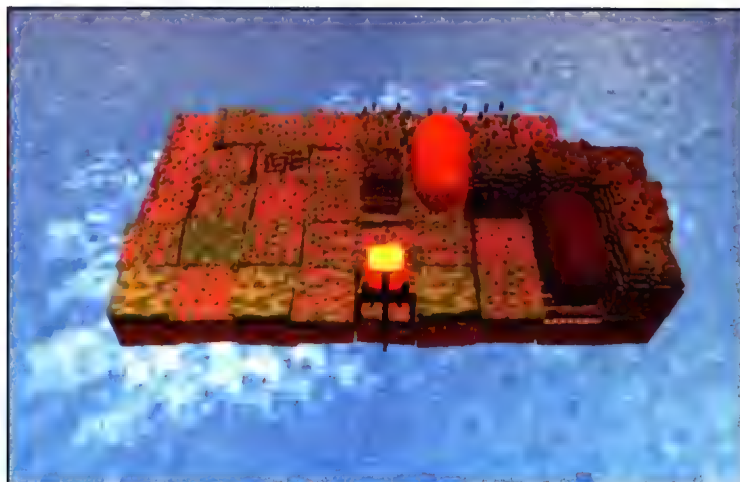
Titel: Stephen's Sausage Roll
Platform: PC
Prijs: € 27,99

Stephen's Sausage Roll is **duur, lelijk, beperkt, gemeen... en helemaal geweldig.** Halen dus! Of moet ik nog meer zeggen om dit puzzelspel aan je te verkopen?

Eh, nou ja, je bent een mannetje met een vork en moet grote worsten op grilroosters rollen. Maar dan op een manier dat elke kant precies één keer op zo'n rooster belandt. Teringmoeilijk, zonder hulp, uitleg of gemakkelijk beginnetje. Je krijgt dus niks voorgekookt, maar moet als een echte man de rauwe uitdaging aangaan. Heerlijk. Echt!

SCORE:





BUITENAAR(D)SKICKEN



Ontwikkelaar Housemarque maakt al jaren meesterlijke downloadable games, zoals Super Stardust, Dead Nation en Resogun. Die laatste wordt zelfs gezien als een van de beste downloadable games voor de PS4 ooit en een hoop fans, waaronder ik, hoopten op een vervolg. Alienation is echter **de spirituele opvolger van Dead Nation** en daar hoef je niet verdrietig om te zijn.

Housemarque is zo'n beetje de koning van de twin-stick shooters en ook Alienation wordt met beide pookjes gespeeld. Met de linker loop je, en met de rechter kan je in 360 graden om je heen richten. De gameplay is dan ook vertrouwd, maar Alienation is **nog veel tactischer dan de vorige games.** Zo schiet je bijvoorbeeld niet automatisch, zijn kogels vooral op de hogere moeilijkheidsgraad erg schaars, en moet je actief reloaden zoals in Gears of War. Het verhaal in Alienation is flinterdun. De wereld is overspoeld door aliens en jij moet de über alien uitschakelen, zo simpel is het.



Titel: Alienation
Platform: PS4
Prijs: € 19,99

Tijdens je quest bezoek je verschillende locaties en landen, waar je opdrachten moet uitvoeren om de aliens terug te dringen. De opdrachten zijn vrij simpel, maar de weg er naartoe is bezaaid met aliens, die af en toe in mega aantallen op je af komen.

Wat dat betreft zitten er zeker Resogun invloeden in Alienation.

Je hebt de keuze uit drie character classes: de Tank, Saboteur en Bio-Specialist. Elke character class heeft zijn eigen special moves, naast de standaard wapens die iedereen heeft. Met de Tank kan je bijvoorbeeld een schild gebruiken en met de Saboteur kan je healen. Je zou de hele game in je eentje met een vaste character class kunnen spelen, maar het

VIRTUELE BOSWANDELING





Titel: Lieve Oma
Platform: PC / Mac
Prijs: 3,99

Als je ook maar een klein beetje openstaat voor kunstzinnige experimentele games, kan ik je van harte aanraden om Lieve Oma te checken. Deze schattige game van Florian Veltman gaat over een klein jochie dat met zijn oma het bos in trekt om op de eerste dag van de herfst paddenstoelen te gaan zoeken.

Lieve Oma heeft niet veel om het lijf, maar vertelt **een simpel vertederend verhaaltje met dito graphics**. Lieve Oma heeft geen replay value, geen uitdaging en geen schokkende twists, maar het is gewoon een hele fijne belevenis waar je een half uurtje zoet mee bent en nog geen vier euro voor betaalt.

Google even naar Lieve Oma, ga er goed voor zitten en je wordt gegarandeerd helemaal Zen.

OORDEEL:





wordt pas echt een feest als je in co-op met andere spelers bent en verschillende classes kunnen samenwerken.

De game heeft een online co-op systeem, waarbij je de game met maximaal drie andere spelers kunt doorlopen. Aan het begin van een nieuwe missie kom je in een lobby en kan je ervoor kiezen om andere spelers uit te nodigen, of om bij een andere game in te springen. Dit werkt als een malle en is zonder twijfel de meest vette manier om de game te spelen. **Met je vrienden samenwerken om de waves van aliens van je af te schieten is awesome!**

Alienation is best lastig, maar speelt fantastisch. Het is opnieuw een vette hit voor Housemarque, al moet ik echt effe zeiken op het feit dat er **geen offline co-op in de game** zit. De game schreeuwt om avondjes chillen met je vrienden op de bank, maar het is simpelweg niet mogelijk. Dit is een dikke faal en de reden waarom Alienation geen Gold Award krijgt.

SCORE 86

EIN-DE-LIJK GEARRIVEERD



Titel: Speedrunners
Platform: PC
Prijs: € 14,99



Eind vorig jaar ging ik op bezoek bij de Hilversumse studio DoubleDutch om over hun game SpeedRunners te praten. Die game was toen al zo'n **800.000 keer op Steam verkocht**, en daarmee een van de grootste Nederlandse game-hits van de afgelopen jaren. Alleen was de game toen nog niet officieel verschenen. Dat gebeurde pas onlangs, op 19 april 2016. Dus kan ik 'm nu eindelijk officieel reviewen.

SpeedRunners werd al in 2013 uitgebracht als 'Early Access' game, en sindsdien is het spel tientallen keren aangepast en uitgebreid. Toch is de uiteindelijke game in de kern niet zo heel veel anders dan die vroege versie van drie jaar geleden. Ook toen was het al een platformer voor maximaal vier spelers, waarin het de kunst is zo snel mogelijk door de levels te rennen, springen en slingeren. Wie achterop raakt en uit beeld verdwijnt, is er geweest.

Een eenvoudig, direct te bevatten concept, dat automatisch leidt tot **moordend competitieve multiplayer fun**. Helemaal omdat je elkaar ook nog eens kunt hinderen met grappling hooks, ice beams, bommen en andere wapens.

Een groot deel van de afgelopen drie jaar is gestoken in het finetunen en perfectioneren van levels en gameplay, en je haalt met SpeedRunners dan ook een gelikt product in huis. DoubleDutch heeft ook wat tijd gestoken in het toevoegen van een singleplayer, maar die voelt meer als een oefenstand voor de multiplayer dan een opzichzelfstaande ervaring.

Maakt niet uit, want net als bij Smash Bros. en Mario Kart is SpeedRunners gewoon gemáákt voor de multiplayer. Voordeel van de lange aanlooptijd: er hangt inmiddels een complete community aan de game, dus **aan online-tegenstanders geen gebrek**.

SCORE 85

REMASTERLIJK





Titel: Valkyria Chronicles Remastered
Platform: PS4
Prijs: € 24,99

Zoals je in m'n First Look over Paper Mario: Color Splash kunt lezen, begin ik tekenen te vertonen van een vroegtijdige midlifecrisis en kan ik maar moeilijk accepteren dat ik geen jonge god meer ben. Dat realiseerde ik me wederom bij het spelen van Valkyria Chronicles Remastered, want het deed me beseffen dat het alweer een kleine acht jaar geleden is dat ik het origineel speelde op de PlayStation 3. Acht jaar! Ugh. Help.

Enfin, ik heb altijd al geroepen dat Valkyria Chronicles een van de beste games is voor de vorige console van Sony, en het spelen van deze remaster (lees: precies dezelfde game als voorheen, maar dan in 1080p en een vloeiende zestig beeldjes per seconde) bevestigt dat. Sterker nog, deze acht jaar oude game ziet er nog steeds mooier uit dan de meeste hedendaagse spellen, vertelt nog steeds een verhaal dat sterker en emotioneler is dan wat het gros van het medium probeert te doen, én voelt **op het gebied van gameplay nog steeds origineel en innovatief.**

Valkyria Chronicles combineert in feite de Tweede Wereldoorlog met de kleurrijke bombast van anime en laat de speler zowel de strategische beslissingen van een generaal maken als de intieme, actievolle handelingen van een soldaat. De manier waarop de game turn-based strategie naadloos weet te combineren met de haast real time-achtige actie van een third-person shooter is bijna **alsof iemand Fire Emblem succesvol heeft weten te mixen met Fallout!**

Critici, waaronder ikzelf, hebben er nogal een handje van om te zeiken over remakes en remasters, maar in het geval van Valkyria Chronicles kan ik deze heruitgave alleen maar prijzen. En niet eens omdat Valkyria Chronicles Remastered het origineel een nieuwe draai weet te geven of iets dergelijks (integendeel), maar simpelweg omdat de game meer aandacht verdient én **in bijna acht jaar op geen enkel vlak aan relevantie heeft ingeboet. Acht** jaar! Verdomme!

OORDEEL:

GOLD AWARD

THE ITALIAN JOB



Titel: **Hitman Episode 2: Sapienza**
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 7,99 (PC), € 9,99 (PS4 / Xbox One)

Soms is het leven mooi. Zittend op een terrasje bij een Italiaans ijsbarretje, roerend in een kopje koffie, het strand afturend. In een nabij gelegen baai liggen felgekleurde motorbootjes te dobberen in het azuurblauwe zeewater. Een heldere hemel geeft de zon vrij spel. Zo komt Episode 2: Sapienza wel heel dicht bij **het ideale vakantiegevoel**. Een vakantie met een dodelijk tintje, want je moet als Codename 47 wel gewoon aan de bak natuurlijk.



Maar neem je tijd. Loop gewoon eens rond in het schilderachtige kustplaatsje, geniet van alle details en probeer niet meteen als een dwaas die enorme villa binnen te dringen waar je doelwit - een gestoorde wetenschapper met psychische problemen én in het bezit van een levensgevaarlijk virus - zich ophoudt.

Het rondkuieren in Sapienza is niet alleen heerlijk ontspannen; je leert middels kleine verhalen steeds weer nieuwe mogelijkheden die van pas kunnen komen in je uiteindelijke kill(s).

Het paleis in het Parijs level van het Intro Pack was al enorm, maar Sapienza geeft je een heel stadje als decor om de ultieme moord te beramen. En niet alleen dat, je zal ook het virus moeten vernietigen. Beide taken zijn op velerlei manieren te volbrengen waarbij vermommingen opnieuw een belangrijke rol spelen. Mogelijkheden genoeg om **als pastoor, bloemenbezorger, keukenbediende of psychiater bewakers en targets op het verkeerde been te zetten.** Met name die laatste is briljant bedacht, al zal je wel het nodige voorwerk moeten doen om de rol van zielenknijper geloofwaardig aan te kunnen nemen.



Bovenstaande uitdossingen zijn slechts enkele van de vele manieren om al dan niet vermomd de villa binnen te dringen en je moord uit te voeren. Als je dat al zou willen. Want waarom je target van dichtbij wurgen als je 'm ook met een sluipschutter geweer vanuit een kerktoren door zijn schedel kan schieten. Toch zal je je uiteindelijk binnen de muren van het villacomplex moeten begeven om het geheime lab te infiltreren en het virus te bereiken.

Het doet allemaal heel erg denken aan James Bond, en dat onder een schitterend Italiaans zonnetje. Heerlijk.

SCORE 85



Titel: **Lost Reavers**
Platform: Wii U
Prijs: Gratis

GRATIS FAAL



Lost Reavers (voorheen bekend als Project Treasure) is een online multiplayer, squad-based dungeon crawler, die tegelijkertijd ook een third- én first-person shooter is. En de game is ook nog eens exclusief voor de (helaas stervende) Wii U. Gelukkig hou ik van rare en obscure spellekes.

In Lost Reavers moet je samen **met drie andere spelers dungeons verkennen, zombies kapot knallen, schatten vinden** en die vervolgens veilig naar je startpositie terugbrengen. Een relatief simpel concept dat op papier een beetje klinkt als een leuke variatie op Left 4 Dead. Gecombineerd met het feit dat de ontwikkeling van de game werd begeleid door Katsuhiro Harada (de man achter de Tekken franchise) gaf me genoeg redenen om enigszins uit te kijken naar deze excentrieke exclusive.

Helaas is Lost Reavers erin geslaagd het haast onmogelijk te verpesten concept compleet te vernietigen door z'n slechte uitvoering.

Zo ziet de game er grafisch uit alsof 't twee generaties geleden had moeten uitkomen, wat extra onvergeeflijk is in combinatie met het eentonige, ongeïnspireerde leveldesign. De besturing is daarnaast onnodig zwaar en log, waardoor richten met je guns een ware worsteling is, en tenslotte is de combat onnodig traag.

Het feit dat Lost Reavers gratis is, is het sterkste punt van de game. Jammer, want conceptueel was er dus niets mis met deze Wii U exclusieve, online multiplayer, squad-based, dungeon-crawler shoo... Eh, laat maar.

OORDEEL:



CAMERA'S? LICHT? ACTIE!





Titel: **Angry Birds Action!**
Platform: Android / iOS
Prijs: Gratis

Met een heuse Angry Birds film in de bioscopen kon je er vergif op innemen dat er een spin-off game zou komen rond de Boze Vogels op het witte doek. Ik had eigenlijk een schaamteloze merchandise game verwacht, vol opzichtige micro-transactie modellen, maar de eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat het best meevalt

In plaats van de bekende horizontale, van voor-af-aan blik op levels zoals gewend van de traditionele AB-games, doe je dat in Angry Birds Action! schuin van boven, waardoor het **een soort flipperkast-effect krijgt met de vogels als ballen**, onderweg alles kapot makend en zoveel mogelijk eieren in veiligheid brengend. Dat doe je nu sprintend in plaats van met een katapult. De 90 (!) levels nemen in moeilijkheidsgraad toe en doen qua pittigheid denken aan de begindagen van Angry Birds. Een zwaluw maakt nog geen zomer, maar dit is toch zeker wel een vermakelijk lentebriesje.

SCORE:



STOERE GAME MET **SCHATTIGE ANIMEMEISJES**



Titel: Nitroplus Blasterz: Heroines Infinite Duel
Platform: PS4
Prijs: € 34,99

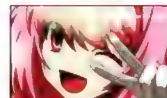


Ik heb het vaker gezegd: het stomste aan animegames zijn de titels. Met een naam als 'Nitroplus Blasterz: Heroines Infinite Duel' motiveer je nieuwkomers toch niet tot een impulsaankoop!? Het is doodzonde dat dit soort Japanse nichegames door hun presentatie zulke ver-van-mijn-bed-shows zullen blijven voor nuchtere Hollanders, want **qua gameplay is dit spel gewoonweg uitstekend.**

'Nitro' (zoals ik 'm zelf noem) is namelijk een strakke 2D-fighter à la Persona 4 Arena, met genoeg persoonlijkheid en toffe, unieke ideetjes om de vergetelheid van de budgetbak te ontwijken.
Zo heeft de game een unieke vijfknoppen besturing (drie aanvalsknoppen en twee defensieve) en een memorabele cast bestaande uit heldinnen uit een grote selectie manga en anime. Ik kon niemand herkennen, maar dat maakte personages als de mokerdragende Ruili niet minder vet. M'n persoonlijke favoriet was Super Sonico, **een vrouw die omringd wordt door schattige poezen (die ze uiteraard als projectielen gebruikt).**

Opvallend voor een animegame is dat deze volledig vrouwelijke cast, op enkele stereotiepe uitzonderingen na, **niet extreem geseksualiseerd** is; zelfs 't clichématige schoolmeisje Ein draagt een verrassend degelijke outfit, bijvoorbeeld.
Hoe dan ook, het is wellicht niet heel objectief of professioneel van me, maar de game doet me denken aan een van de eerste games die ik ooit voor de PU heb mogen reviewen: de uitstekende fighter Arcana Heart 3. En dat scoort ook punten bij me.

OORDEEL:



EEN LAATSTE SERENADE VOOR DE VITA





Titel: Severed
Platform: PS Vita
Prijs: € 14,99

Terwijl Sony langzaamaan het infuus uit de stervende PlayStation Vita trekt, komt Guacamelee-ontwikkelaar Drinkbox Studios nog met Severed. Net als die metroidvania met luchadors heeft Severed een uitermate gelikt en uniek stijltje vol prachtige illustraties die ik met liefde zou willen printen en inlijsten.
Gelukkig zijn de neppe memes uit Guacemelee als sneeuw voor de zon verdwenen en ook de sidescrolling beat 'em up gameplay uit Guacemelee is nergens te bekennen. Severed is op geen enkele manier traditioneel te noemen, **de enige game die een beetje in de buurt komt qua gameplay is Fruit Ninja.**

In deze Vita exclusive kruip je in de huid van Sasha, een badass chick die met een vlijmscherp zwaard in haar enige hand op zoek gaat naar haar vermiste familie.
Je navigeert je een weg door nare kerkers en onheilspellende bossen, waar je vijanden naar de eeuwige jachtvelden slicet met het touchscreen van de handheld. Door te swipen bepaal je de richting van je aanval en elke vijand moet op een andere manier worden gehakt. Denk aan een vijand met vier armen die hij gebruikt om zich te beschermen, waardoor je een opening in zijn verdediging moet zoeken.
De uitdaging zit 'm in het feit dat je regelmatig met meerdere vijanden tegelijk moet dealen en daardoor goed moet opletten welke vijand je van welke kant aanvalt. Eenmaal verslagen moet je de vijanden op een bepaalde manier in stukken hakken om materialen voor upgrades te verdienen.
Severed maakt interessant gebruik van de mogelijkheden van de Vita en leent zich perfect voor kortere handheld sessies. **De combat is uitdagend, het artwork is prachtig en de adviesprijs is perfect.** Een uitstekende afsluiter voor de Vita.

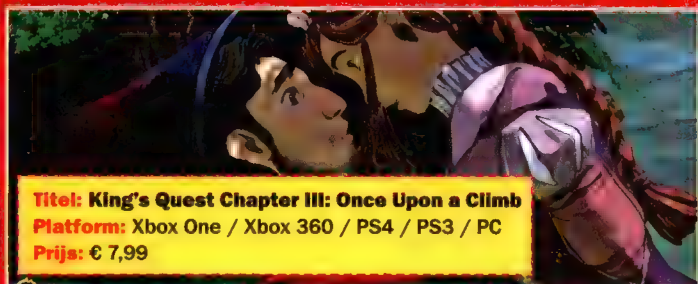
OORDEEL:



+

=


NETFLIX EN CHILL VOOR KONING GRAHAM?



Titel: King's Quest Chapter III: Once Upon a Climb
Platform: Xbox One / Xbox 360 / PS4 / PS3 / PC
Prijs: € 7,99



Er was eens... een tijd vol fantasieloze vervolgen. Games als Assassin's Creed: Syndicate, Black Ops III en Far Cry: Primal, die je niet zozeer speelt vanwege hun kwaliteit, maar puur omdat ze voor een vol gevoel zorgen. Als een bakje insta-noodles. Comfort food.
Gelukkig was er één titel die zich aan deze malaise onttrok. [illegible] Ik heb het natuurlijk over de reboot van King's Quest; misschien wel mijn favoriete game van 2015.

Inmiddels zijn we aangekomen bij de derde episode, Once Upon a Climb. En na het geweldige eerste hoofdstuk en het iets zwakkere tweede, is de - inmiddels volwassen - koning Graham scherper dan ooit. Hij moet ook wel. De monarch gaat immers op zoek naar een koningin, waarmee deze episode een directe hommage aan King's Quest II vormt. Er is echter één belangrijk verschil: [illegible] Een triootje Netflix en chill dus? Niet helemaal: Graham mag slechts één bruid kiezen, en daarnaast keert ook de oude heks Hagatha terug om roet in het eten te gooien.

Zoals we gewend zijn van King's Quest, zijn de dialogen weer bijzonder spitsvondig. Met name de chemie tussen Graham en de prinsesjes zorgt voor de nodige hilariteit.
Qua gameplay leunt deze episode gelukkig ook wat minder op backtracking en meer op character building en puzzels, waar door het tempo lekker hoog blijft. Dit, gecombineerd met het meeslepende plot, zorgt ervoor dat Once Upon a Climb je van meet af aan bij de strot grijpt. [illegible]
Hopelijk houdt ontwikkelaar The Odd Gentleman deze topvorm ook tijdens de laatste twee hoofdstukken vast, zodat we de reboot van mijn zo geliefde King's Quest kunnen afsluiten met een heerlijk sprookjescliché: eind goed, al goed...

OORDEEL:



PULARIA

Daar zijn ze weer... de nieuwe modellen van Apple: de iPhone SE en de iPad Pro 9,7 inch. Twee kleinere varianten van reeds bestaande modellen. Staan beide appletjes weer als een (klok)huis?

APPLE

iPHONE SE

DE KORTSTE UITLEG VAN DE IPHONE SE IS: EEN IPHONE MET HET FORMAAT VAN EEN IPHONE 5 EN DE TECHNIEK VAN EEN IPHONE 6S.

Dat klinkt aanvankelijk wat verwarrend; de trend is toch dat de modellen steeds groter en groter worden? Dat geldt niet alleen voor het Plus-model van Apple, maar ook de modellen van Samsung en Sony worden steeds omvangrijker.

Blijkbaar was er vanuit de Apple achterban toch vraag naar wat kleinere modellen; wellicht dat een (vrouwelijke?) doelgroep met kleinere handen niet helemaal happy was met de steeds grotere schermen en dito apparaten.

Belangrijker is dat de SE razendsnel is en een stukkie goedkoper dan de iPhone 6s. Het mooie is; de SE heeft ondanks zijn omvang wel de techniek onder de kap die de 6s kenmerkt, zoals de snelle A9-processor en het werkgeheugen van de eerdere telefoon.


De SE is duidelijk kleiner dan de 6s.

Daarnaast heeft de accu een kleine upgrade gekregen. Die is van 1,560 mAh naar 1,624 mAh gegaan, hetgeen resulteert in een batterij die wat langer meegaat. Een prima, handzamer alternatief dus voor bellers die net wat minder aan hun mobieltje willen besteden.

VANAF € 479,-




APPLE

iPAD PRO 9,7 INCH

'DE PC VOORBIJ' KOPT APPLE OP HAAR HOMEPAGE, BIJ DE AFDELING IPAD PRO. BLIJKBAAR HEEFT APPLE HET NOG STEEDS NODIG DE 'SAAIE' PC'S MET WINDOWS TE DISSEN...

Dat dissen van Windows zit ze bij Apple waarschijnlijk in het bloed, maar of het allemaal klopt wat ze claimen, is maar de vraag. Ja, de iPad Pro's zijn krachtige machines waarop je behoorlijk serieus kunt werken met beeldbewerkingsprogramma's, design-apps, Word en dergelijke, maar het is tegelijkertijd een dure tablet. En voor hetzelfde geld (letterlijk) kun je een laptop kopen waar je veel meer programma's op kwijt kunt.



Bovendien, als je de officiële Apple accessoires wil aanschaffen, ben je echt een fortuin kwijt. Voor de goedkoopste iPad Pro 9,7 inch - de kleinere variant dus - moet je bijna 700 euro neertellen! Een Apple pencil (waar je fijn mee kunt schetsen, schrijven en tekenen) kost 109 euro en een Apple compatible toetsenbord nog eens 169 euro. Dat is toch wel héél veel geld.


De iPad Pro 9,7 is duidelijk kleiner dan z'n 12,9 inch voorganger.

Dat gezegd hebbende, is de iPad Pro 9,7 inch een prachtige, uiterst krachtige en snelle iPad. Kijk je af en toe een YouTube filmpje, en hou je je voornamelijk bezig met mailen, surfen en gamen, dan is de huidige iPad Air (2) meer dan genoeg. Maar wil je per se serieuzer aan de gang, dan komt deze Pro een heel eind.

In vergelijking met het vorige model, die met dat enorme scherm, is de 9,7 inch duidelijk handzamer. Zet zijn grotere broer op de hoes-standaard, en hij valt binnen de kortste keren om. Dat is bij de kleine niet het geval.

De schermkwaliteit alsook het geluid zijn bovendien top. Door de nieuwe True Tone techniek worden schermkleuren automatisch aangepast, en de vier speakers (twee boven en twee onder) geven een prima sound, die 'mee verplaatst' als je de tablet kantelt.

De iPad Pro 9,7 inch is dus oprecht een prachtig, handzaam en snel beestje (hij beschikt dan ook over krachtigere hardware), maar is dus aan de (zeer) prijzige kant. De meeste gebruikers zullen dan ook prima afkunnen met de iPad Air 2.

VANAF € 689,-


QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



PRIJSVRAAG FEATURE

1 **Waardoor was Wouter een beetje in de war?**
A) Door de saaiheid van de game Adr1ft
B) Door het nieuws dat de hoofdrol in de komende Wolverine film gespeeld wordt door Rowan Atkinson
C) Door de uitslag van de deelstaatverkiezingen in Baden-Württemberg en Saksen-Anhalt

2 **Jurjen verontschuldigt zich omdat ie...?**
A) Groot fan is van Rapper Sjors
B) Vanwege z'n treurige overpeinzingen klinkt als een liedje van Adele
C) Het Nintendo logo op z'n been heeft laten weglaseren

3 **Wat zijn volgens Graddus gespreksonderwerpen tijdens saaie familiefeestjes?**
A) Het weer en de uitslag van de deelstaatverkiezingen in Baden-Württemberg en Saksen-Anhalt
B) Het weer en de zwangerschap van prinses Amalia
C) Het weer en The Voice of Holland

4 **Vindt Nino liefde op het eerste gezicht een goede basis voor een langdurige relatie?**
A) Ja
B) Nee
C) Ja en nee

5 **Volgens Samuel heeft religie antwoord op vragen als...?**
A) Als je jezelf opeet, word je dan twee keer zo dik of verdwijn je compleet?
B) Waar komen we vandaan, waarom zijn we hier, en is er nog iets na de dood?
C) Hoe poep je een ingeslikt ijsblokje weer veilig uit?

6 **Wat vindt Jurjen blijkbaar heel gewoon om te doen als je heel blij bent?**
A) Je kat tegen de muur slingeren
B) Je goudvis een tongzoen geven
C) Een dolfijn seksueel bevredigen

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP 2 WEEKENDKAARTEN VOOR CAMPZONE, HET GROOTSTE GAME- EN KAMPEEREVENT VAN DE BENELUX T.W.V. € 170,-

Het evenement wordt gehouden in Kronenberg, nabij Venlo, en de winnaar kan kiezen voor het weekend **van vrijdag 5-8 t/m maandag 8-8** óf het weekend van **12-8 t/m 15-8**. Neem zelf je tent en een PC/laptop mee, en leef je uit met gamen, teamspellen, feesten, toernooien, barbecues etc. etc. **Check voor alle info: www.campzone.nl**

CampZone

PU 271 LIGT 21 JUNI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VERTELT TJEERD JE ALLES OVER BATTLEFIELD 5!
- KIJKT FLORIAN Z'N OGEN UIT MET DE OCULUS RIFT EN DE HTC VIVE
- ... EN CHECKT HIJ DE VETSTE VR-GAMES
- RENT JAN OVER HAGELWITTE DAKEN IN MIRROR'S EDGE: CATALYST
- VERKENNEN WE DE ONEINDIGE RUIMTE IN NO MAN'S SKY
- HEBBEN WE EEN KNALLER VAN EEN FIRST-PERSON SHOOTER SPECIAL
- EN GEVEN WE KAARTJES WEG VOOR DE LANGVERWACHTE WARCRAFT FILM!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



VETTE MUUR

Sven was dus voor Dishonored 2 naar Arkane Studios in Lyon, maar vergat in al z'n opwinding foto's te maken waar hij zelf op stond. Dat was jammer, al waren we dan wel weer blij dat ie met z'n lelijke kop niet voor deze super gave Dishonored muur is gaan staan.
Eigenlijk hebben we alleen bij de FEBO ooit een vettere muur gezien...

DAT ZIT WEL GOED...

Natuurlijk zorgt onze uitgeverij ervoor dat we kunnen werken in redelijk comfortabele bureaustoelen, maar toen op de redactie zes splinternieuwe Speedlink gamefauteuils werden afgeleverd, werden de eigen stoelen toch heel rap in een hoek gepleurd. We hopen dat de racestoelen niet meer terug hoeven, want Jan heeft er al koffie op gemorst en Wouter meerdere windjes in gelaten.



FRISSE BEK

Smintjes zijn razend populair hier op de redactie. Zeker als je de vorige avond flink bent doorgezakt en je net voor het slapen gaan nog een broodje knoflooksaus met shoarma hebt genuttigd, zijn deze frisse snoepjes onmisbaar om nog een béétje sociaal uit te kunnen ademen. Wouter nam zelfs een paar van die doosjes mee naar San Francisco, en natuurlijk presenteerde hij meteen een Smintje aan zijn kleine zusje die hij geheel onverwacht in de studio van Hangar 13 tegenkwam.



SCHOT IN DE ROOS

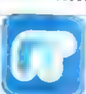
Dat de boog niet altijd gespannen hoeft te zijn, daar kwam Tjeerd deze maand weer eens achter. Hij dacht zijn middag vrij te maken voor een superbelangrijk Call of Duty event, maar eenmaal aangekomen op de bestemming, stond de barbecue al aan, werd er een pilsje in z'n hand gedrukt, kon ie de nieuwste DLC spelen, mocht ie over het water knallen in een supersnelle speedboot en oefende hij nog effe z'n skills met pijl en boog.
Zijn mening over de nieuwe CoD content?
"Een schot in de roos."



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

AFSCHRIKWEKKENDE POSTER

Je hebt 't natuurlijk al gemerkt; ook bij deze PU zit weer een toffe dubbelposter, en dat is alweer voor de zevende keer op rij. De bedoeling is om dit nog effe vol te houden, gezien de vele positieve reacties van jullie kant.
Om in te schatten welke posters jullie de komende maanden graag zouden zien, organiseerden we een polletje op PU.nl, waar een wel zeer merkwaardige uitslag uit rolde.
Op zich is Ed degene die beslist wat we als postermateriaal gaan gebruiken, en hij trok een bedenkelijk gezicht toen ie het resultaat van de poll bekeek. "Volgens mij had dat 'Jan in een badjas' er ook nooit bij moeten staan", sprak hij ietwat pissig, "als je 'de dambeien van Wouter' ertussen had gezet, had dat ook gewonnen. Maar toch, als Jan ertoe bereid is, wil ik weleens kijken of we onze lezers eens goed kunnen laten schrikken."


Power Unlimited

Following

Wat moet de volgende PU poster worden?

11% DOOM
24% Uncharted 4
12% Ratchet & Clank
53% Jan in een badjas

RETWEETS 3
LIKES 13


PIZZAPUNT

Dat was nog eens een aangename verrassing! Onze uitgeverij had afgelopen maand een skitripje georganiseerd voor alle medewerkers.
Buitenlucht maakt hongerig, dus dacht Martin van InsideGamer (geheel rechts) effe op de piste een pizza te bestellen, maar na heeeeel lang wachten, begreep ie dat het begrip 'pizzapunt' tijdens de wintersport toch iets anders inhoudt.
'S Avonds werd de schade natuurlijk dubbel en dwars ingehaald met enorme schnitzels en heel veel Fristi.

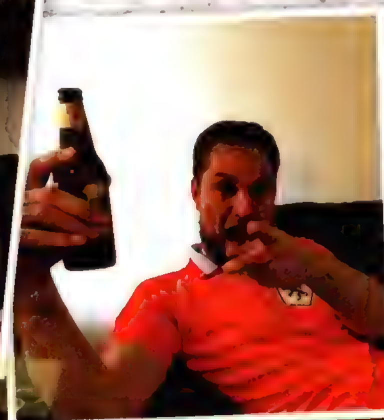




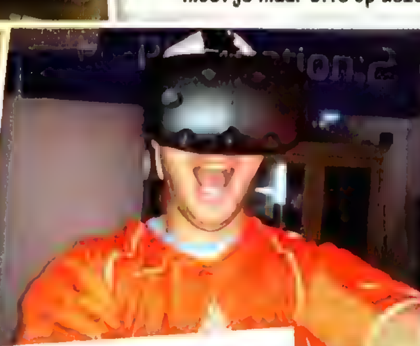
KONINGSDAG

Het viel achteraf best nog mee met het weer op Koningsdag, dus de meeste PU-redacteuren haalden wel op een of andere manier een frisse neus en een Fristi in hun woonplaats. Niet iedereen stortte zich echter in de oranje festiviteiten, maar wat ze op 27 april allemaal precies uitspookten, moet je maar effe op deze foto's checken...



















FRAMEDROP

JORDI PETERS

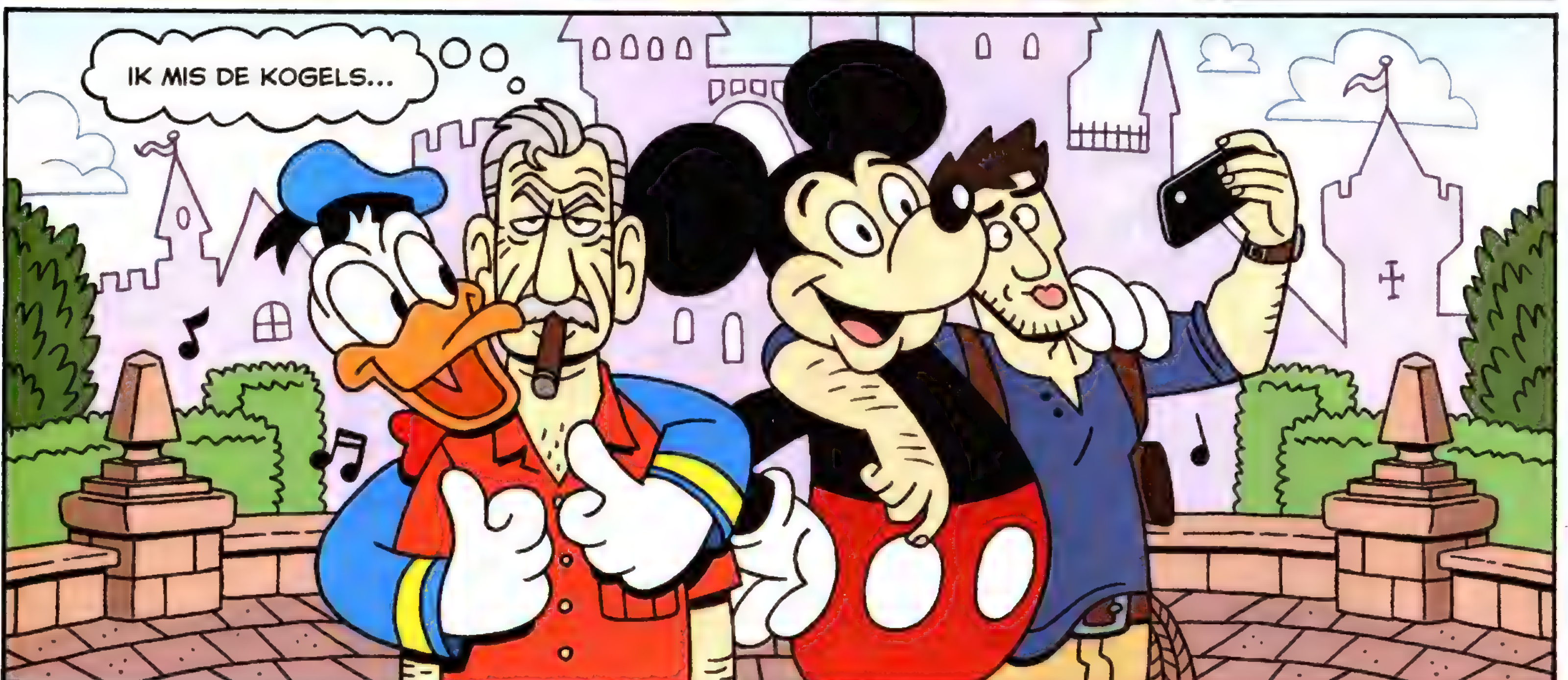












hoe het werd uitgelegd deed me denken aan de skill trees in bijvoorbeeld Skyrim.
De upgrades sluiten elkaar nooit uit, maar je zult wel keuzes moeten maken en prioriteiten moeten stellen, want er zijn nou eenmaal nooit genoeg runes om alles te unlocken. Klinkt als een extra manier om je speelstijl naar eigen smaak in te richten, met meer diepgang dan in Dishonored 1.



weetje • weetje

De stijl van Dishonored wordt wel eens weggezet als Steampunk, maar bij Arkane zelf noemen ze het liever 'Pseudo-Victorian retro-futuristic'. Weer wat geleerd.


Je hebt de good cop en de bad cop... en de lelijke kop.

Welcome to the Void

Toen Dishonored in 2012 verscheen, was het grafisch allesbehalve indrukwekkend en moest de game het op visueel gebied vooral hebben van de opvallende art direction. Textures waren onscherp en 3D-modellen hadden vrij weinig detail, maar dat paste op zich prima bij het unieke, schilderachtige stijltje van de game. In Dishonored 2 is die stijl (gelukkig) nog helemaal intact, maar technisch is het een wereld van verschil. De inmiddels antieke Unreal Engine 3 is ingeruild voor een grafische motor genaamd de Void Engine. Deze is lichtjes gebaseerd op id Tech 6, waar de nieuwe Doom op draait, maar dan compleet omgebouwd voor de stijl en gameplay van Dishonored.
Dit doet wonderen voor de presentatie van de game. Textures zijn dit keer kraakhelder en alle personages zijn krankzinnig gedetailleerd. In het gezicht is elke rimpel met zorg geboetseerd en op kleding kunnen zelfs de kleinste knoopjes en medailles onafhankelijk bewegen. Ook de belichting is helemaal van deze tijd, waardoor het zonovergoten Karnaca extra goed uit de verf komt.
Verwacht nu trouwens niet de meest geavanceerde graphics die je ooit gezien hebt, want wat Dishonored 2 écht mooi maakt, is nog altijd het unieke art design en zo hoort het ook. Bovendien was niet álles wat ik zag pracht en praal; in een tijd van fancy facial tracking valt Dishonored 2 uit de toon met ietwat houterige gezichtsanimaties. Hopelijk kan dit nog worden bijgeschaafd in aanloop naar de release in november, maar uiteindelijk zul je je er vast niet vaak aan storen, aangezien Emily en Corvo meestal betere dingen te doen hebben dan praten. Tonnetjes walvisolie op Serkonian Guards gooien, bijvoorbeeld. ★

ENKELE INTERESSANTE NIEUWE POWERS

EMILY

Far Reach: Emily's versie van Blink. Naast zichzelf snel verplaatsen, kan ze hiermee ook objecten naar zich toe trekken.
Domino: rijgt het lot van vijanden aan elkaar. Gaat er bijvoorbeeld één dood, dan de verbonden vijand(en) ook.
Mesmerize: een soort verlammende decoy in de vorm van een hallucinatie.
Shadow Walk: Emily kan veranderen in rook, handig voor krappe ruimten of om zich te verstoppen.

CORVO

Alle originele krachten uit Dishonored 1 zijn terug, maar hebben dankzij het nieuwe upgrade systeem veel meer variatie.
Possession: kan nu gebruikt worden om van vijand naar vijand te springen en zelfs dode lichamen kunnen worden overgenomen, bijvoorbeeld om je in te verstoppen.
Bend Time: tijd wordt niet alleen vertraagd/gepauzeerd, maar kan vervolgens ook kleine stukjes vooruit gespoeld worden.
De blink-power: van Daud zette de tijd stil bij het richten. Na een upgrade kan Corvo dit ook.







VERWACHTING SVEN:
Arkane lijkt met Dishonored 2 alles wat deel 1 zo goed maakte naar een hoger plan te tillen. Natuurlijk heb ik nog veel te weinig gezien om stellige uitspraken te kunnen doen, maar een gooi naar de titel 'beste stealthgame ooit' lijkt me allerminst kansloos.

+ Emily Kaldwin en haar powers zijn bad ass.
+ Karnaca is een waanzinnige setting.
+ Visueel spectaculair dankzij de Void Engine.
- Bijna net zo kort als Dishonored 1?

GENRE
ACTIE/STEALTH ADVENTURE
ARKANE / BETHESDA
11 NOVEMBER 2016

bouwen overnemen als ze genoeg voedsel hebben. Let dus goed op waar je je lijken legt, want voor je het weet, heb je een nest Blood Flies die zichzelf blijven vermenigvuldigen tot je het nest kapot maakt. Wat dan wel weer leuk is, is dat je deze beesten net als ratten kunt overnemen met Possession en er vervolgens mee kunt rondvliegen.
De game is een á twee missies langer dan Dishonored 1 en dat is voor de mensen die de eerste game aan de korte kant vonden misschien nog steeds iets te weinig. Maar wat telt is de inhoud, en wat dat betreft ziet het er allemaal ronduit veelbelovend uit.
Zo krijgt elke missie een eigen thema, zowel qua fictie als qua gameplay, waarbij er een bepaald gameplay-element beperkt blijft tot die specifieke missie. Hierbij moet je bijvoorbeeld denken aan de beweegbare kamers uit de Clockwork Mansion (E3 trailer van vorig jaar) of de random gegenereerde stofstormen in de Dust District.





"Arkane lijkt met Dishonored 2 alles wat deel 1 zo goed maakte naar een hoger plan te tillen."

Beter in balans

Een van de belangrijkste punten van kritiek op deel 1 was dat je veel meer mogelijkheden had om te spelen als een gewetenloze moordenaar dan als een sluwe vos die geen slachtoffers maakt. Het eerste vond ik persoonlijk ook veel leuker om te doen, terwijl het laatste dan weer resulteerde in een veel gezelliger einde van het verhaal. In Dishonored 2 zijn enkele maatregelen genomen om beide manieren van spelen wat meer in balans te brengen. Zo draait alles in Dishonored om chaos en in deel 1 betekende dat simpelweg: hoe meer mensen je omlegt, hoe meer chaos je veroorzaakt, hoe ellendiger de wereld om je heen eruitziet.
In deel 2 werkt dit iets genuanceerder. Alle personages die je tegenkomt, hebben nu een eigen houding: sympathiek, schuldig of moorddadig. Deze houding kun je per vijand ontdekken door ze te scannen met The Heart, het bekende instrument uit deel 1. Het omleggen van een sympathiek persoon levert veel meer chaos op dan het uitschakelen van een moorddadig figuur en op die manier zijn de consequenties van je handelen stukken minder oppervlakkig.

Meerdere einden

Er is dit keer sprake van meer dan alleen een goed en een slecht einde. Harvey Smith wist te verklappen dat het einde uit meerdere elementen bestaat, die allemaal onafhankelijk van elkaar kunnen verschillen. Dit is niet alleen gebaseerd op chaos, maar ook op de keuzes die jij als speler maakt in elke missie. Dus reken maar dat je Dishonored 2 meerdere keren, op verschillende manieren uit wil spelen.

Ten derde zijn er in de combat veel mogelijkheden toegevoegd om 'non-lethal' te werk te gaan. Er zijn dit keer meer moves om de vijand gewoon knock-out te slaan in plaats van meteen een koppie kleiner te maken, en dan niet alleen in stealth mode, maar ook tijdens het gevecht. Ook de bovennatuurlijke krachten van Corvo en Emily hebben variaties die zich goed lenen om schurken tijdelijk uit te schakelen, of op een andere manier te omzeilen.



weetje • weetje

De nieuwe uitvalsbasis van Corvo en/of Emily is een prachtig oud schip genaamd The Dreadful Wale. Net als de Hound Pits Pub in Dishonored 1, keer je hier terug na elke missie.

Meer variatie in powers

Bovengenoemde krachten kun je in Dishonored 2 weer upgraden, maar de manier waarop is flink op de schop gegaan. In deel 1 unlockte je een handjevol vaardigheden, die je door middel van gevonden runes een aantal keer kon verbeteren. Als je aan het einde van de game met een beetje moeite alle runes gevonden had, kon je je favoriete powers maximaliseren en dat was het dan. In deel 2 heb je hier nog steeds runes voor nodig, maar het upgraden zelf is niet rechtlijnig meer en neigt wat betreft keuzevrijheid meer richting RPG.
Elke power heeft nu namelijk zijn eigen tree, met vertakkingen vol verschillende soorten upgrades die allemaal iets anders toevoegen aan de vaardigheid. Ik heb 't helaas nog niet zelf in actie gezien, maar



maar op een gegeven moment is Emily van de troon gestoten en naar Karnaca afgereisd om een oplossing te vinden hoe haar plek terug te veroveren. Je begint de game als Emily, maar na de proloog komt er een (ongetwijfeld stressvol) moment waarbij je moet kiezen of je verder wil met haar, of



weetje • weetje

Kirin Jindosh, de bad guy in het Clockwork level en een van Sokolovs vroegere leerlingen, heeft zich na een ongeluk een soort kunsthand aangemeten, waarmee hij pijp kan roken uit zijn duim. Eat that, Big Boss!

met haar vader, Corvo Attano. Je zult daarna de rest van de game met die keuze moeten leven, switchen tussen de twee is er niet bij.

Het verhaal en de missies zijn vervolgens voor de twee personages ongeveer gelijk, met als verschil dat beiden anders reageren op de wereld. Zowel Corvo (die meer persoonlijkheid heeft gekregen) als Emily kunnen nu praten en geven tijdens het spelen commentaar op wat ze zien. Emily is natuurlijk op zichzelf al een interessant personage, maar om haar ook qua gameplay boeiend te maken, is besloten om de krachten van de verbannen keizerin niet zo maar te kopiëren van die van Corvo. Alleen de Far Reach power heeft veel weg van haar vaders teleporteer trucje (Blink), maar werkt op basis van een soort lianen die uit haar arm schieten. Freaky.



Van Dunwall naar Karnaca

Dishonored 2 begint en eindigt in Dunwall, maar het grootste deel van de game ben je te vinden in het warme Karnaca, de hoofdstad van het eiland Serkonos en tevens de geboorteplaats van Corvo. Karnaca is de meest zuidelijke stad van The Empire of the Isles en wordt daarom ook wel Jewel of the South genoemd. Laat deze liefkozende naam je niet bedriegen, want hoewel Karnaca levendiger oogt dan Dunwall, is het in deze stad ook niet bepaald gezellig.

"Hoewel Karnaca levendiger oogt dan Dunwall, is het in deze stad ook niet bepaald gezellig."

Karnaca staat onder heerschappij van de Duke van Serkonos, die een schrikbewind voert en arbeiders uitbuit in de zilvermijnen. Naast de stad staat een steile berg, die garant staat voor een continu harde wind over de stad. Handig voor windenergie, maar tegelijkertijd zorgt het voor alles bedekkende stofwolken, afkomstig uit de veel te intensief draaiende zilvermijnen.

Karnaca kent een rijke geschiedenis van kolonisatie door noorderlingen en onderdrukking van de inheemse bevolking. Hoewel er aan de ene kant veel rijkdom is, is er tevens sprake van ongelijkheid en sociale onrust, wat een van de belangrijkste thema's van de hele game lijkt te zijn.

Blood Flies

Wat ook niet helpt, is de aanwezigheid van Blood Flies. Deze nasty vleesetende insecten zijn de tegenhanger van de ratten uit Dishonored 1 en kunnen complete ge- »

GOED BIJ STEM

Arkane heeft voor Dishonored 2 wederom een blik aan bijzonder sterke stemacteurs opengetrokken. Zo zijn er belangrijke rollen voor onder andere Jamie Hector (Marlo uit The Wire) en Rosario Dawson (Death Proof en de Daredevil serie - zie screen), en wordt de mysterieuze Outsider dit keer vertolkt door Robin Lord Taylor, beter bekend als The Penguin uit Gotham. Erica Luttrell kruipt in de huid van de volwassen Emily Kaldwin en Corvo wordt gespeeld door niemand minder dan Stephen Russell, de originele stem van Garrett uit Thief en recentelijk Nick Valentine in Fallout 4.





Dat lijkt me niet kits achter de rits....

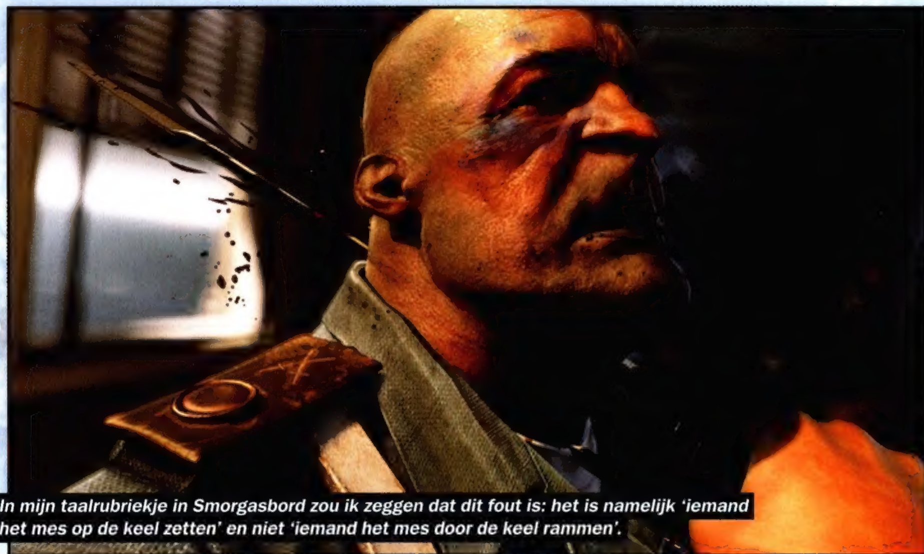


weetje • weetje

In Dishonored 1 werd er alleen naar gehint, maar in deel 2 worden er geen doekjes meer om gewonden: Corvo is echt Emily's vader. Althans, zo noemt zij hem.

DISHONORED 2

Toen PU.nl-redacteur Sven werd verteld dat hij in Lyon als een van de eersten ter wereld Dishonored 2 mocht checken, wist hij van opwinding niet waar hij het zoeken moest. Gelukkig heeft hij het tijdens de trip gevonden: dit kon wel eens dé sequel worden waar fans op zitten te wachten.



In mijn taalrubriekje in Smorgasbord zou ik zeggen dat dit fout is: het is namelijk 'iemand het mes op de keel zetten' en niet 'iemand het mes door de keel rammen'.

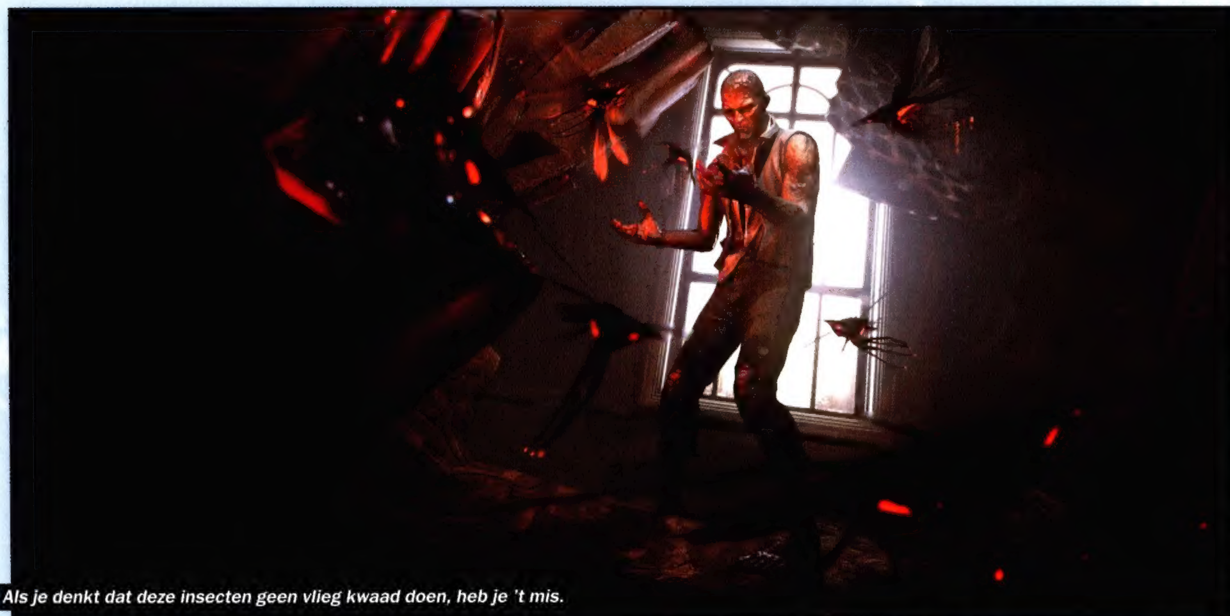
De zon schijnt, de vogeltjes fluiten en in de verte klinkt het geruis van de zilvermijn. Het lijkt een dag als alle andere in het Dust District... maar niet als het aan jou ligt. Jij bent ex-keizerin Emily Drexel Lela Kaldwin, en je hebt nog een appeltje te schillen met Overseer Stilton. Je hebt het vermoeden dat de schofterige Grand Serkonian Guard je daarbij een handje kan helpen, of anders de klootzakken van de Howlers bende wel.

Vastberaden stap je op je doel af. De Howlers willen alleen meewerken als jij ze de gehate Vice-Overseer Burn brengt. Klinkt als een goeie deal. Het kantoor van Burn blijkt echter zwaarder bewaakt dan verwacht. Op zoek naar een alternatieve route klim je een muur op en bovenaan word je verrast door een soldaat. Je grijpt 'm en gooit hem naar beneden, maar zijn schreeuw alarmeert z'n collega's, die nu op je af komen gerend.

Je wordt in een hoek gedreven en je overlevingskans daalt met de seconde, maar dan opeens... wat is dat? De buizen beginnen te rammelen, de zon verdwijnt en de windmolens gieren op volle toeren. Een stofstorm! Dit is je kans om te ontkomen; de soldaten zijn verblind en staan hoestend om zich heen te zwaaien. Je rent weg en je ziet opeens de tank met walvisolie die de toegangspoort van stroom voorziet. In een reflex grijp je de tank met Far Reach en slingert 'm richting de soldaten. Kaboem! Twee vliegen in één klap. De soldaten zijn met vervroegd pensioen en de weg naar Burn ligt vrij. Dit is Dishonored 2, welkom terug.

weetje • weetje

De architectuur van Serkonos is geïnspireerd op steden als Barcelona en Havana.



Als je denkt dat deze insecten geen vlieg kwaad doen, heb je 't mis.

Demonstratie

Bovenstaand spannend avontuur speelde zich voor mijn ogen af tijdens een gameplay demonstratie van de nieuwe Dishonored, met commentaar van Harvey Smith, een van de twee creative directors van de game.

De game bevindt zich nog in pre-bèta en helaas heb ik niet zelf mogen spelen, maar wat ik zag en wat ik aan info heb kunnen vergaren, deed mij balen als een stekker dat het nog lang geen 11 november is.

Van Corvo naar Emily

Zoals je misschien al wist, is er in de wereld van Dishonored vijftien jaar verstreken en is keizerin Emily Kaldwin inmiddels een volwassen vrouw. Het is nog onduidelijk hoe het verhaal precies in elkaar steekt,

#270 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • WII U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER WARCRAFT FILM



DISHONORED 2

BESTE STEALTHGAME OOIT? • BAD ASS POWERS • NIEUWE ENGINE • WAANZINNIGE SETTING • KRANKZINNIG GEDETAILLEERD • STERKE STEMACTEURS • MEER DIEPGANG • BETERE BALANS